LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA A PLAYSTATION E PLAYSTATION 2

SUPER CONSOLE

Recensito **l'ultimo gioco**
di **ruolo** targato **Square**
per **PlayStation**

Anteprime

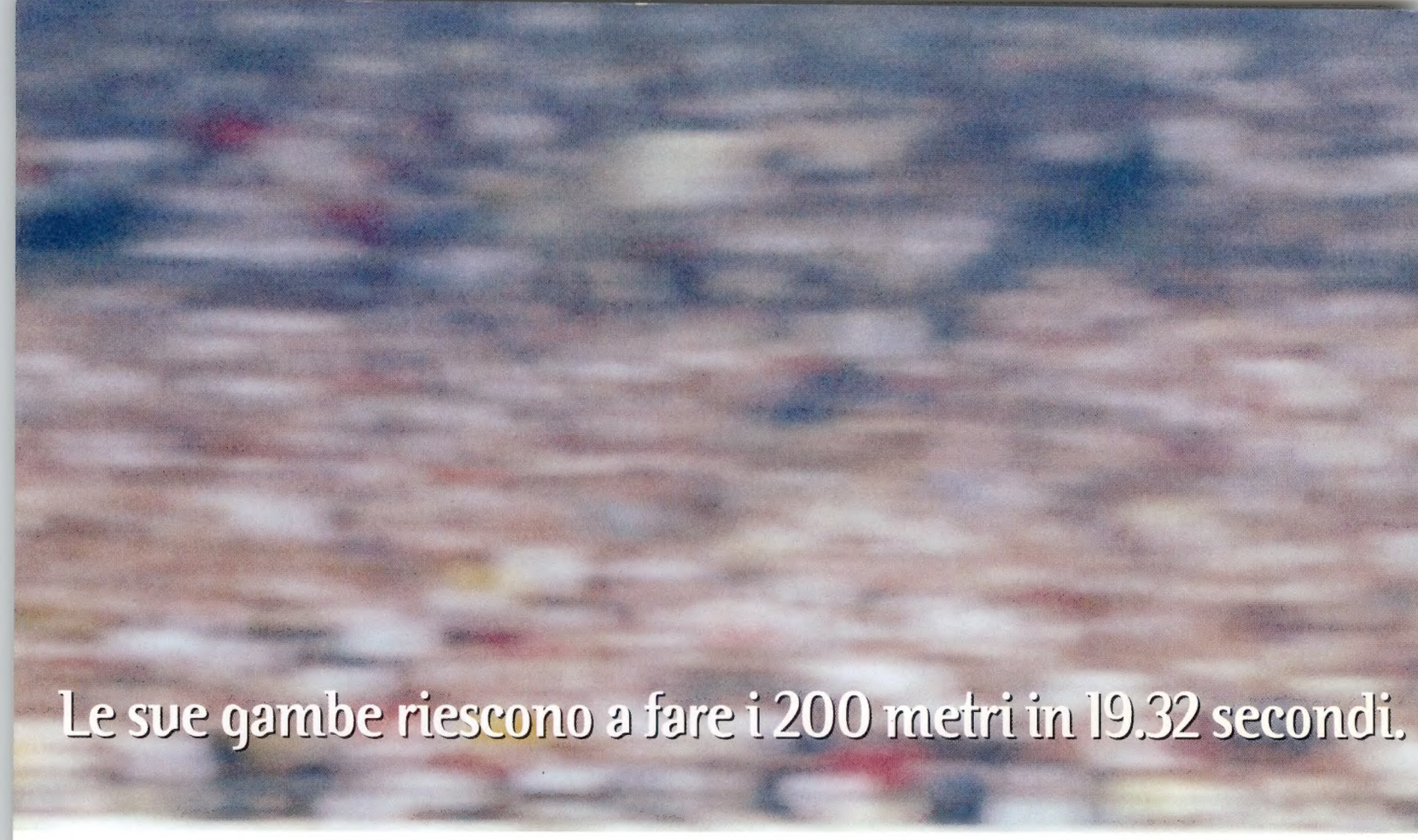
Driver 2
Silent Scope
Int. Superstar Soccer
Metal Gear Solid 2
Unreal Tournament
Spyro: Year of the Dragon

Recensioni

Mr. Driller
Sky Surfer
Vib-Ribbon
Legend of Mana
Winning Eleven 2000
X-Men: Mutant Academy

contents
Anteprime Dave Mirra Freestyle BMX · Dreamland Chronicles · Driver 2 · Duke Nukem: Planet of the Babes · ECW Anarchy Rulz · ESPN X-Games Snowboarding · ESPN International Track & Field · Evil Dead · International Superstar Soccer · Keyboard Mania · Libero Grande 2 · Mechsmith · Metal Gear Solid 2 · Moto Racer World Tour · Rayman 2 · RC de Go! · Ring of Red · Silent Scope · Spyro 3 · Team Buddies · The World is not Enough · Unreal Tournament · Wild Wild Racing
Recensioni Army Men World War · Breath of Fire 4 · Final Fantasy IX · Hogs of War · Jeremy McGrath Supercross 2000 · Land Maker · Legend of Mana · Walt Disney World: Magical Racing Tour · Mr. Driller · Rhythm and Face · Sky Surfer · Special Ops: Stealth Patrol · V-Beach Volleyball · Vib Ribbon · Winning Eleven 2000 · X-Men: Mutant Academy
contents

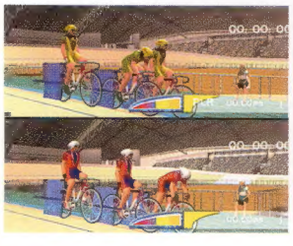
settembre 2000
Gruppo Editoriale FUTURA
Lire 7.500

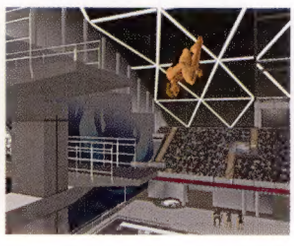


Le sue gambe riescono a fare i 200 metri in 19.32 secondi.

Quanto sono veloci le tue dita?

12 Eventi eccezionali • 32 Nazioni rappresentate • Grandissimo divertimento in Multi-Player •
• Commentatori TV ufficiali di Sydney 2000 •



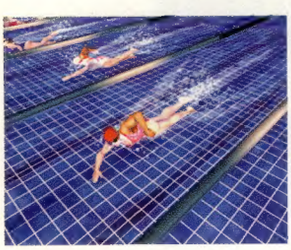


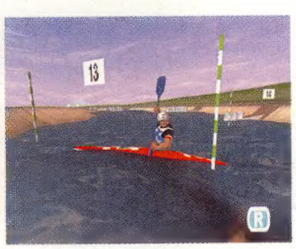
ATD

Sydney 2000 ™ ©

THE Game of THE Games

• Modalità Olympic • Modalità Arcade • Modalità Coaching • Ambientazioni Autentiche
• Tecniche di Motion Capture • Palestra Virtuale di allenamento.





PlayStation

Dreamcast

Copyright © 2000 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever, without the prior written consent of the IOC. Published under licence by Eidos Interactive Ltd. "TM © SOCOG 1996". Sega and Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

OFFICIAL VIDEO GAME

www.olympics.com
www.olympicvideogames.com

EIDOS INTERACTIVE
eidos.com

in questo**numero**

SUPER CONSOLE

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.
NUOVO CENTRO DREZIONALE
VIA XXV APRILE, 39 - 20091 BRESSO (MI)
TEL. 02/665261 - FAX: 02/66526222
http://www.futura-ge.com

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
COORDINAMENTO EDITORIALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE
Cristophe Kagotani
UFFICIO TRAFFICO
Barbara Varisco
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Igor Berzi,
Matteo Bittanti, Diego Cortese, Ivan Fulco,
Erik Pede, Fabio e Marco Ravetto,
Francesco Matarrese e Massimo Rovatti

Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione

SEDE LEGALE
VIA XXV APRILE, 13
20092 CINISELLO BALSAMO (MI)

PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Gruppo Futura:
Tel. 02/66526286
ABBONAMENTI
Gruppo Futura SpA c/o Freepping srl
Via Volturno 10/12
50019 Osmannoro-Sesto Fiorentino (FI)
Numero Verde: 840/044300
(da lunedì a venerdì 09:00-13:00/14:00-18:00)
Fax: 055/3204290
E-mail: superconsole.abb@futura-ge.com
(i versamenti devono essere effettuati sul CCP n°13980206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P - Via bettola, 18
20092 - CINISELLO BALSAMO (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. ***Super Console*** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Play* - Paragon Publishing Ltd. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a.
Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.500. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

Driver 2 022

Int. Superstar Soccer 018

Ring of Red 021

Silent Scope 014

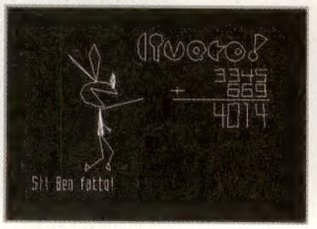
Int. Track & Field 017

Final Fantasy IX 050

Winning Eleven 2000 058

Legend of Mana 054

X-Men: Mutant Academy 069



Vib-Ribbon 070

ANTEPRIME

026 Dave Mirra FreeStyle BMX
037 Dreamland Chronicles
022 Driver 2
038 Duke Nukem: PotB
032 ECW Anarchy Rulz
016 ESPN X-Games Snowboarding
017 ESPN International Track & Field
040 Evil Dead
033 Gerry Lopez Surf Riders
018 International Superstar Soccer
034 Keyboardmania
019 Libero Grande 2
020 The Mechsmith Run=Dim
012 Metal Gear Solid 2
030 Moto Racer World Tour
044 Rayman 2
029 RC de Go!
021 Ring of Red
014 Silent Scope
042 Spyro 3: Year of the Dragon
043 Team Buddies
046 The World is Not Enough
036 Unreal Tournament
028 Wild Wild Racing

RECENSIONI

073 Army Men World War
056 Breath of Fire 4
050 Final fantasy IX
066 Hogs of War
062 J. McGrath Supercross 2000
076 Land Maker
054 Legend of Mana
064 Magical Racing Tour
072 Mr. Driller
076 Rhythm and Face
060 Sky Surfer
075 Special Ops: Stealth Patrol
074 V-Beach Volleyball
070 Vib-Ribbon
058 Winning Eleven 2000
068 X-Men: Mutant Academy

RUBRICHE

008 PlayWorld
078 PlayGround
082 PlayFAQ
084 OuterWorlds
090 Game Development
092 Game Design Diary
094 SuperTrix
096 MBF Today
098 Primo Piede

Namco Private Show 048

EDITORIALE

Il 4 marzo scorso quasi un milione di giapponesi si sono portati a casa un esemplare di PlayStation2. Ad oggi, la base installata ammonta a circa 3 milioni di unità. Intanto in Europa ed America le prenotazioni cominciano a registrare i primi tutto esaurito. Ma a cosa è dovuta tutta questa frenesia? Qual è il motivo per cui milioni di persone scommettono a mani basse su PlayStation2 al punto da fare a gara (o la fila, dipende dall'emisfero di residenza) per averne una sin dal primo giorno? In poche parole: qual è la killer application che giustifica tutto questo? Qual è quel gioco imperdibile per cui vale la pena comprare la console su cui gira (e subito anche!)? **Super Console** fatica a trovare una riposta plausibile. **Tekken Tag Tournament**? **Ridge Racer V**? **Fantavision**? Onestamente ne dubitiamo. E se ci stessimo ponendo la domanda sbagliata? Voglio dire: al giorno d'oggi è ancora indispensabile una killer application al lancio per garantire il successo del sistema? Vale la pena rimandare la commercializzazione di una console per sviluppare software ludico eccezionale? Nonostante ***Mario 64***, Nintendo ha addirittura rischiato il tracollo, un tracollo scampato solo grazie a Rare e Pokémon. La cosa fa riflettere...

Laddove Nintendo offre pochi giochi di qualità, Sony garantisce il supporto massivo dell'industria ergo tanti giochi diversi (di cui alcuni, va detto, di qualità eccelsa), quasi uno per ognuno di noi. E' forse la quantità la vera killer application degli anni '90? Il miraggio di cose a venire, poi, ha una presa così radicale sui consumatori? La verità è che ormai non basta più "un gioco bello". O meglio, non ce n'è affatto bisogno. Non è più indispensabile come una volta. Da quando il videogioco è uscito dalla sua crisalide per volare fra la massa, il suo valore intrinseco si è come sparpagliato, dilaniato dall'esigenza di soddisfare appetiti diversi, palati che non hanno mai assaggiato nulla del genere prima d'ora. E allora via di racing game e picchiaduro, simulazioni sportive e sparatutto in soggettiva. Riuscirà Nintendo ad offrire tanta diversità? O continuerà ad attenersi al vecchio assioma del "pochi, ma buoni"? Basterà per accontentare tutti? Certo Nintendo ha compreso di essere stata in buona parte complice di Sony per il successo di PlayStation. Insistendo sul formato ROM, si è tarpata le ali, precludendosi il seguito di sviluppatori di cui invece ha goduto Sony con il suo modello economico basato sui CD-ROM (minori costi di fabbricazione, meno rischi di inventario e così via). Hmmm... la questione si complica. Se il successo di PlayStation è dipeso dalle fallaci strategie di Nintendo e Sega, quello di PlayStaton2 da cosa dipenderà (se ci sarà, sia chiaro)? L'adozione del formato DVD pone Sony e Nintendo sullo stesso livello. Idem per Microsoft e Sega (nonostante l'equivoco GD-ROM). Insomma ora sono in quattro, tutti con le medesime potenzialità di successo. Nella guerra per il dominio del mercato videoludico del 2000, quale sarà la carta da giocare per mettere le mani sull'alloro? Il software di qualità o il software "di quantità"? Un po' dell'uno e un po' dell'altro? Nell'attesa che i posteri emettano la loro sentenza, siete invitati a dire la vostra.

marcello**cangialosi**

playWorld
Breaking the news from the PlayStation world

PLAYSTATION2 E LA RIVOLUZIONE *PERIFERICA*

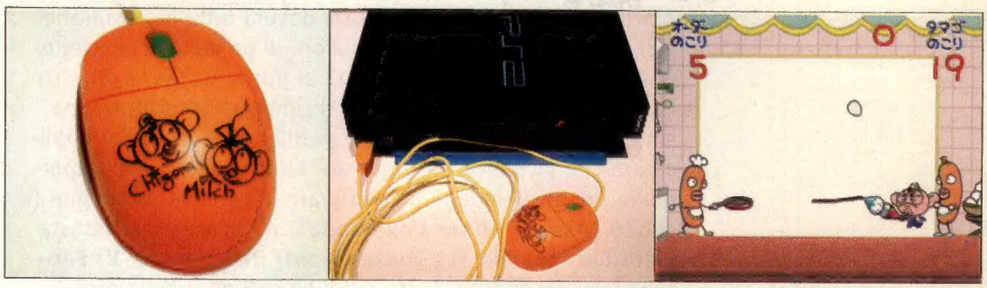
Dal 21 al 23 giugno scorso si è tenuta in Giappone l'edizione 2000 del Tool & Middleware Expro, fiera dedicata agli operatori nel campo del software accessorio per PC e console. Numerose società del settore hanno dimostrato un certo interesse per PlayStation2 e le sue possibilità di espansione presentando alcuni prodotti non ufficiali, ma perfettamente funzionanti.

In breve, sono state mostrate tre cose: un modem analogico USB, un driver per stampante a colori Canon ed un browser di navigazione. Il tutto gestito via Dual Shock2.

Qualche mese fa Sony ha annunciato il suo Bikkuri Mouse per il mercato giapponese, un piccolo mouse a due tasti che verrà venduto in bundle con un programma di disegno (per maggiori info date un'occhiata al sito www.bikkuri-sasemasu.com). Ciononostante Epic Mega Games non ha avuto problemi ad includere nel suo **Unreal Tournament** per PlayStation2 un driver generico per mouse USB (vedi anteprima a pagina 36).

Interrogato sull'eventualità che Epic abbia dovuto chiedere il permesso a Sony, il vice presidente Mark Rein ha ribattuto: *"perché dovrei chiedere il permesso a Sony? Sony è felicissima che si usi l'interfaccia USB. E' USB, è di tutti, e la useremo per supportare mouse, joystick e tastiere."*

PlayStation2 come sistema "aperto" dunque, disponibile alla proliferazione di periferiche prodotte terze parti, come Logitech, leader del settore accessoristico per PC, che proprio di recente ha annunciato di aver dato inizio alla progettazione di periferiche per console. L'annuncio di nuove periferiche in arrivo da Interact, poi, non fa neanche notizia. Figuriamoci quelle di Mad Catz... Considerata la mole di ingressi ed uscite standard (USB, i.Link) montate sulla console Sony, la proliferazione di driver e periferiche diversificate, dagli impieghi anche extra-ludici, non sorprende. Ciò che sorprende è che SCEI stia incoraggiando lo sviluppo di soluzioni terze parti laddove in passato se ne occupava lei stessa. La medesima "clemenza" è riscontrabile nel campo dei modem analogici. Se da un lato l'impegno di Sony resta concentrato sulle connessioni a larga banda del 2001, dall'altro alcune società terze parti hanno già preso a produrre i primi modem analogici USB PlayStation2 compatibili. Del resto, nell'attesa che le tecnologie di connessione ad alta velocità, via cavo o DSL, si diffondano capillarmente, l'utenza meno privilegiata potrà "accontentarsi" di soluzioni più modeste. E' questo il pensiero che ha probabilmente indotto la giapponese Sun Denshi (una parent company di SunSoft dedicata allo sviluppo di hardware piuttosto che di software) a realizzare il primo modem pensato appositamente per PlayStation2. Si chiama OnlineStation e permetterà all'utenza nipponica di collegarsi ad internet poggiandosi sulle linee telefoniche già esistenti. OnlineStation sfrutta il sistema di alimentazione dell'ingresso USB di PlayStation2, si collega alla normale presa del telefono, ha un transfer rate di 56Kbps ed è compatibile con lo standard di comunicazione V.90 (chi avesse problemi a comprendere ciò di cui stiamo parlando farebbe bene a rispolverare i numeri di **PlayNet** pubblicati su **SC**65 fino a **SC**68). Il software per la navigazione e la gestione della posta elettronica è al momento in fase di sviluppo e verrà incluso nella confezione. La commercializzazione di OnlineStation in Giappone è prevista per quest'inverno al prezzo di 10.000 yen circa (più o meno 200mila lire). Al momento non è noto se il modem potrà accedere al network che Sony inaugurerà nel 2001, né se Sony opporrà il veto sul software di navigazione (dato che con ogni probabilità ne realizzerà uno proprio), ciononostante Sun Densi ha già inviato alcuni prototipi presso altrettanti sviluppatori al fine di stuzzicarne il supporto. Un supporto che potrebbe estendersi a breve anche in Europa considerato lo stack TCP/IP annunciato dalla britannica SN Systems (vedi **SC**72). Ma bando alle ipotesi. Passiamo ad altro. Dopo l'illustre Cambridge Soundworks (fornitrice del sistema Dolby Digital PlayWorks per PS2), arriva Sanyo con un nuovo monitor da 15" a cristalli liquidi (mod: LMU-TF150C4J). Compatibile con PS2, supporta una risoluzione massima di 1024x768 pixel, e monta ingressi XGA, RGB ed S-Video. A detta di Sanyo, l'LMU-TF150C4J vanta *"altissimi livelli di refresh rate, particolarmente indicati per le console dalle elevate prestazioni e per i lettori DVD."* Il monitor è già disponibile in Giappone a 98.000 yen. Mica bruscolini però... Meno sorprendente, ma non per questo ignorabile, è la notizia della disponibilità in Giappone di ben due telecomandi per il lettore DVD di PS2. Le nipponiche EMS Productions e Zenix hanno infatti commercializzato i loro rispettivi prodotti all'inizio dell'estate appena trascorsa. Il telecomando di Zenix funziona sia con il lettore DVD di PS2 che con quello VCD di PlayStation, ed è venduto insieme all'apparato ricevente al prezzo di 2.980 yen (60mila lire circa). Due pile AAA sono incluse nella confezione. Discorso pressoché analogo per il prodotto di EMS Productions. Il prezzo, in questo caso, è di 2.480 yen (siamo sempre lì, intorno alle 50mila lire). Le due periferiche vanno ad affiancarsi al telecomando ufficiale Sony già annunciato, e in attesa di venire commercializzato. Ricapitolando e facendo un'analisi: comincia a prendere il via il processo di "espansione" di PlayStation2. Stampanti, videocamere, scanner, prodotti per l'home video, sembrano destinati a fare gruppo attorno al nuovo sistema Sony, scippando ai PC una loro esclusività. Il vantaggio per gli sviluppatori sta tutto nell'omogeneità tecnologica della base installata rispetto all'anarchica regnante nel settore PC. Tutti i sistemi Sony funzionano allo stesso modo e condividono i medesimi ingressi e le medesime funzioni di I/O. In arrivo tante periferiche "inedite" dunque, magari non saranno il veicolo della rivoluzione videoludica, ma allargano il campo di impiego di PS2 senza necessariamente compromettere la sua funzione primaria: far girare i giochini. Il resto, in pratica, è tutto grasso che cola.



Il Bikkuri è l'unico mouse ufficiale PS2 annunciato da Sony. Il suo color senape difficilmente può dirsi gradevole (sinistra e centro). Insieme al Bikkuri mouse Sony distribuirà un semplice programma da disegno (destra).

Il monitor Sanyo (sinistra) ed il modem analogico OnlineStation di Sun Densi (sopra il prototipo) sono i primi di una potenzialmente infinita serie di accessori non-Sony per PlayStation2. Durante il Tool & Middleware Expro sono stai mostrati un browser di navigazione, un driver per stampanti, ed alcuni sistemi dolby digital.

Telecomandi PS2

CONTROLLER ZENIX

Zenix propone un controller stilisticamente affine a PlayStation2. Il modulo di ricezione, in particolare, riprende il tema "anni '80" della console al pari del telecomando che ne prende in prestito le tonalità blu. Venduto insieme ad un paio di batterie mini stilo, il controller Zenix viene venduto ad un prezzo leggermente superiore a quello chiesto da EMS, ma probabilmente anche l'occhio merita la sua parte.

CONTROLLER EMS

Nel disegnare il suo telecomando, EMS si è attenuta agli standard stilistici in voga nel settore dell'home video preferendo i profili affusolati alle spigolature. L'abbinata del modulo di ricezione con la console appare per questo motivo esteticamente improbabile. Ciononostante il sistema EMS vanta la compatibilità con il lettore VCD di PS1 ed un prezzo lievemente inferiore rispetto allo Zenix (dovuto probabilmente alla mancanza delle pile in bundle).

a cura di marcellocangialosi e diegocortese

INTERACTIVE TELEVISION NETWORK

Sony ha annunciato di aver stretto un accordo con Tokyu Cable Television e Tokyu Corporation per la creazione di un servizio di connessione ad internet su larga banda. Secondo i termini dell'accordo, l'infrastruttura di reti via cavo già gestita da TCT servirà a Sony per accelerare il processo di espansione delle connessioni a larga banda in Giappone. Le tre società provvedono infatti di accordarsi con gli altri fornitori di servizi via cavo e di venire a capo di un modello economico comune. L'accordo fa di Sony il secondo azionista di Tokyu Cable Television con il 10% del pacchetto azionario (per un valore pari a 93.4 milioni di dollari). Durante l'annuncio, il vicepresidente esecutivo di Sony, Sunobu Horigome, ha inoltre parlato di "ongoing investment" lasciando intendere l'eventualità che Sony allarghi in futuro il suo potere decisionale in seno a Tokyu riversandovi nuovo capitale. Inutile sottolineare che l'accordo tiene in forte considerazione PlayStation2 come sistema d'accesso ai servizi online. Ma non solo. Poco tempo dopo l'annuncio di Sony/Tokyu, Sony, Toshiba e Matsushita hanno rivelato la comune intenzione di offrire servizi interattivi per i televisori digitali. Sebbene i termini dell'accordo siano ancora da definire è noto che i tre colossi nipponici si divideranno i costi di produzione e sviluppo di un unico standard relativo ai televisori digitali (e chissà che questo non comporti l'impiego di Emotion Engine e Graphic Synthesizer...) e che la programmazione *ad hoc* avrà inizio ad ottobre, con il supporto dei cinque maggiori operatori del settore. L'aspetto importante di tutto questo po' po' di annunci e progetti, è che arrivano da Sony, non da Sony Computer Entertainment. Dov'è la differenza? Be' laddove nella progettazione di PlayStation e del suo modello economico la società di Kutaragi ha dovuto per certi versi combattere le obiezioni di una (allora) diffidente Sony Corporation, con PlayStation2 sembra che tanto la sussidiaria quanto la casa madre vadano a braccetto e lavorino di comune accordo (la concessione apparentemente autolesionista della compatibilità con i DVD-Video di PS2 ne è un esempio lampante). Se da un lato SCEI offre PlayStation2, dall'altro Sony Corporation stringe le alleanze per la diffusione delle connessioni a larga banda necessarie alla console stessa, vista come veicolo principe della rivoluzione digitale che Sony intende scatenare. Aggiungete a questo la notizia dell'apertura della tecnologia PlayStation2 verso altri impieghi in campo digitale (annunciata su **SC**72), ed avrete un'idea più chiara delle ambiziose mire espansionistiche di Sony.

Java anche per PS2

Dopo l'accordo di Sega con Sun Microsystems per il supporto del linguaggio Java nel suo browser di navigazione per Dreamcast (vedi **Outerworlds** del mese scorso), Sony Computer Entertainment ha annunciato di aver stretto il medesimo accordo per l'implementazione del linguaggio in questione nel suo pacchetto di programmi per la connessione ad internet per PlayStation2 e per i nuovi televisori digitali.

PS2A: Specifiche Tecniche

Overview:
Name: PS2A (PlayStation2 Arcade)
Storage: CD-ROM, DVDROM
Basic I/F: JVS
I/O Buffer Memory: 32MB
(Optional: 32MB Expansion)

PCB Contents:
PS2 PCB: Main, Video, Sound - Components
Mother PCB: JVS I/F, IDE I/F, I/O Buffer Memory
RAM 128x2 PCB: Expansion
SF64x1 PCB: FLASH W/ Embedded Security

Performance:
Spec Performance: Equal with PS2 - Minus AV Stream Playback
i.LINK: 1CH
USB: 2CH
Memory Card: 1 Slot (Security Usage)
JVS I/O: RS232C (16660 1CH)
I/O RAM: 32MB Standard
(Optional: 32MB Expansion)
Power: 5V(A) 12V(A)

EMOTION COIN-OP

L'impiego di tecnologie pensate per il settore dell'home entertainment in abito coin-op è ormai una prassi consolidata nell'industria videoludica. SNK con la piattaforma Neo-Geo, Sega con Naomi e la stessa Sony con System 11, conoscono bene i benefici derivanti dalla compresenza della medesima tecnologia sui due mercati contigui dell'home e dell'arcade entertainment. In virtù della sempre maggiore sofisticazione dell'hardware destinato al mercato domestico, e in considerazione degli enormi costi di produzione di nuovi sistemi specificatamente pensati per gli arcade (e aggiungeremmo anche in considerazione della crisi in cui versa il settore operante a gettoni), sempre più software house operanti nel settore trovano vantaggioso sviluppare software ludico per piattaforme pre-esistenti, concesse in licenza dai rispettivi costruttori. Quando nel 1993 Sony offrì a Namco l'opportunità di realizzare coin-op basati sulla tecnologia di PlayStation, la firma dell'accordo fu quasi immediata. I vantaggi, del resto, erano reciproci: Sony si assicurava il supporto di uno dei protagonisti del mercato operante a gettoni nonché di uno dei pionieri della grafica poligonale applicata al videogioco; Namco, dal canto suo, non volendo sviluppare per Saturn (all'epoca Namco e Sega era arcirivali nel settore arcade, più di quanto lo siano oggi) vide in PlayStation a) una valvola di sfogo per le sue ambizioni di espansione nel settore dell'intrattenimento domestico e b) una tecnologia potente, economica, riproducibile su larga scala su cui montare una line up di coin-op di tutto rispetto (**Tekken** *in primis*). Con Naomi, però, la combo console/coin-op fa passo avanti. I due formati non solo si scambiano il software ludico, ma condividono anche alcune caratteristiche funzionali (si pensi all'ingresso per VMU presente su alcuni coin-op basati sulla tecnologia Dreamcast). Sega ha compreso ciò che Sony aveva intuito prima di lei licenziando la sua tecnologia Naomi a software house terze parti (Capcom *in primis*). Ora Sony Computer Entertainment è pronta a fare un altro passo avanti. Arrivano infatti da fonti interne a SCEI le prime indiscrezioni sul sistema arcade basato sulla tecnologia di PlayStation2, in sviluppo da dicembre del 1999. Le specifiche pubblicate nel box a corredo di questo articolo, sebbene in buona parte criptiche per i non addetti ai lavori, ad un attento esame rivelano implicazioni interessanti. La scheda PS2A (PlayStation2 Arcade), infatti, oltre a vantare le medesime caratteristiche di PS2 (con in più la facoltà di espandere la memoria RAM con altri 32MB. La VRAM, invece, non sembra aver subito alcun ritocco) ne ingloba anche tutti gli ingressi, nella fattispecie quello i.link, i due USB, oltre, ovviamente, a quello per le memory card. E ancora. Laddove Naomi custodisce in memoria ROM i dati che Dreamcast legge da GD-ROM, PS2A presenta alla voce "Storage" sia il CD-ROM che il DVD-ROM. In virtù di questa similarità sarebbe teoricamente possibile produrre un gioco per PlayStation2 ed impiegarlo da subito sul coin-op (basterebbe infilare CD/DVD direttamente nel cabinato), senza dover necessariamente sostenere i costi aggiuntivi di produzione di una PCB apposita. Un siffatto coin-op presenta evidenti vantaggi per l'industria arcade, attualmente in grave crisi economica, tant'è che case come Namco, Capcom, Jaleco, Taito, Konami e (pensate un po') SNK hanno già espresso interesse nello sviluppo di software per PS2A. Sony, dal canto suo, dovrebbe aver dato inizio alla distribuzione dei kit di sviluppo nel mese di luglio mentre l'avvio della produzione della motherboard è previsto a partire dal prossimo dicembre. Data la fonte ufficiosa della notizia, non sono noti né il prezzo di PS2A né il periodo del suo rilascio sul mercato. Idem per il software in sviluppo. In ogni caso, appare chiara l'intenzione di Sony di usare PS2A per estendere il conflitto con Sega dal settore consumer verso quello coin-op (più che mai in crisi, vedi *Namco Private Show*), un conflitto che **Super Console** non mancherà di seguire con estrema attenzione.

Industry News

MICROSOFT COMPRA BUNGIE

In breve è andata proprio così. E' successo verso la metà dello scorso giugno. La società di Bill Gates si è assicurata i diritti di distribuzione e pubblicazione di tutta la produzione della software house Bungie per una somma ignota. La notizia ha colto di sorpresa un po' tutti, sollevando dubbi in merito alle sorti delle versioni di **Oni** e **Halo** per PlayStation2.
Un portavoce della softco americana ha fatto un po' di chiarezza precisando che l'acquisizione (che farà di Bungie una mini-società "indipendente" in seno a Microsoft) non disturberà lo sviluppo di **Oni** per PC, Mac e PlayStation2. Il problema è **Halo**.
La piattaforma di destinazione dell'interessantissimo FPS descritto in **OuterWorlds** di **Super Console** 66, è infatti al momento ignota. *"Dobbiamo ancora decidere quando e per quale piattaforma verrà commercialittato* ***Halo***" ha dichiarato il portavoce. Malgrado l'omertà di Bungie, **Super Console** ha pochi dubbi sulla console che lo farà girare. Con ogni probabilità **Halo** uscirà prima su Xbox e solo in seguito, su Mac e PC.
Restando in ambito Microsoft rendiamo noto che la società di Gates ha siglato un accordo con Thomson per la fabbricazione del lettore DVD montato su Xbox. Oltre ai lettori Thomson provvederà anche alla fornitura del software di decompressione MPEG2.

INFOGRAMES CRESCE ANCORA

Continua inesorabile il processo di crescita di Infogrames. Dopo aver stipulato nei mesi scorsi contratti d'acquisto a destra e a manca, la società francese (o meglio, la multinazionale francese) ha infatti annunciato l'acquisizione di Paradigm Entertainment Inc. software house nota soprattutto per aver realizzato uno dei primi titoli per Nintendo 64, al secolo **Pilotwings64**. Secondo i termini dell'accordo, Paradigm diventa una sussidiaria di Infogrames al 100%. *"La strategia di espansione di Infogrames"* ha dichiarato Bruno Bonnel *"si basa sull'incremento del numero di sviluppatori interni impegnati nella produzione di titoli per le console della prossima generazione."* Non a caso Paradigm è attualmente impegnata nello sviluppo di progetti per PlayStation2, X-Box e Dolphin (Dreamcast sembra essere escluso dall'elenco fornitori). Ma non è finita. Secondo il Financial Times, sembra che Infogrames stia corteggiando Eidos già da diversi mesi, e che un altro contratto d'acquisto sia ormai prossimo alla stipula. Diverse software house fra cui Electronic Arts ed Ubi Soft sono state indicate come potenziali acquirenti della casa di **Tomb Raider**, ma, a quanto pare, sarà Inofgrames a spuntarla. La fusione fra le due società darebbe origine al più grande publisher europeo ed un risparmio reciproco in termini di costi di gestione stimato fra i 75 e i 152 milioni di dollari, in virtù dei tagli del personale ridondante.

HARD**PLAY**

PEG-500c e PEG-300

Giappone: presentati i primi PDA Sony

L'accordo siglato l'anno scorso fra Sony e Palm Computing (vedi **Super Console** 66, spazio **micronews**) comincia a dare i suoi frutti. Sony of Japan ha infatti annunciato la sua prima linea di PDA basati sul sistema operativo dei Palm Pilot. Noti col nome in codice PEG-500c e PEG-300 i due computer palmari hanno le stesse dimensioni e lo stesso peso (rispettivamente 70.9 x 114.7 x 15.2mm e 120 grammi) e differiscono unicamente per il tipo di display a cristalli liquidi impiegato (a 256 colori per il 500c, in bianco e nero con 16 gradazioni di grigio per il 300). La risoluzione dello schermo dei due palmari è di 160x160 punti. Esteticamente simili ai Palm Pilot, entrambi montano un processore "Dragonball EZ" da 20Mhz, 8MB di DRAM, 4MB di Flash, e un'interfaccia USB (per collegare la basetta d'appoggio del palmare al PC e, chissà, anche a PlayStation2...). Il sistema operativo è il Palm OS ver.3.5. Caratteristica che più di ogni altra distingue i palmari Sony da quelli di Palm è la compatibilità col supporto Memory Stick, la cui versione da 8 mega pare sarà inclusa nella confezione. Un altro particolare rilevante è l'inclusione della rotellina laterale (Jot Dial™) per scrollare fra menu e cartelle, simile a quella presente sui telefonini dell'ultima generazione (tra cui il CMD-Z5 di Sony stessa). Incluso nella confezione, un CD-ROM contenente il software necessario per l'intercambio di dati da palmare a PC e viceversa, caratterizzato da un'interfaccia grafica che riproduce in versione digitale dell'apparecchio stesso (vedi foto). Entrambi i palmari verranno commercializzati in Giappone il 9 settembre e lanciati sui mercati occidentali entro l'anno. Il prezzo è al momento ignoto.

Arrivano le nuove **librerie grafiche** per **PlayStation2**

Durante l'estate appena trascorsa Sony Computer Entertainment ha distribuito nuove librerie per PlayStation2 mirate ad agevolare lo sviluppo di titoli specifici per il nuovo sistema.
Nella fattispecie, nel mese di luglio sono state distribuite le librerie per la gestione delle Vector Units (per nulla sfruttate nel software attuale), ad agosto quelle per le comunicazioni (TCP/IP, Ethernet, USB eccetera), mentre il prossimo settembre verranno distribuite nuove librerie grafiche generiche (non è noto se queste conterranno indicazioni sull'uso dell'anti-aliasing). Inclusa in quest'ultima una paccottiglia di routine dedicate all'implementazione di vestiari digitali animati in tempo reale secondo il movimento del personaggio che li indossa o in base a fattori esterni (come il vento o la pioggia) i cui effetti sull'abbigliamento verranno calcolati direttamente dall'Emotion Engine. Secondo Sony i titoli PS2 della seconda generazione saranno caratterizzati dall'uso di "stoffe digitali" che non solo potranno piegarsi, ma anche strapparsi realisticamente. Alcune fonti interne alla società ipotizzano un impiego delle nuove routine a partire dalla fine di quest'anno. Dopo mesi di critiche ed accuse per le deludenti performance del suo nuovo sistema, sembra che Sony abbia deciso di mettere tutti a tacere provvedendo a fornire alle software house terze parti i middleware ufficiali necessari per accorciare i tempi di sviluppo ed implementare la cosmesi dei prodotti. Nell'attesa di vedere i primi giochi che ne trarranno beneficio, non ci resta che incrociare le dita...

TOKYO GAME **SHOW**: I GRANDI **ASSENTI**

Dopo la mediocre performance dell'ultima edizione del Tokyo Game Show, sembra che anche la prossima (che si terrà dal 22 al 24 settembre) sia destinata a riconfermare lo stato critico in cui versa il mercato videoludico in terra d'oriente. Dopo essere stata per anni al centro dell'attenzione mondiale, tanto da parte della stampa quanto dell'industria, la più grande fiera videoludica nipponica sembra cedere il passo alle manifestazioni tenute in occidente, prime fra tutte l'Electronic Entertainment Expo. Ben tre software house hanno infatti annunciato che non (ripetiamo, NON) parteciperanno all'evento preferendo, con ogni probabilità, organizzare presentazioni private per pochi eletti. Ci riferiamo a Squaresoft, SNK e Microsoft. Quest'ultima, in verità, sarà presente alla fiera, ma non mostrerà niente che sia relativo all'Xbox né divulgherà nuove informazioni in merito. In pratica, sarà come se non ci fosse neanche lei...

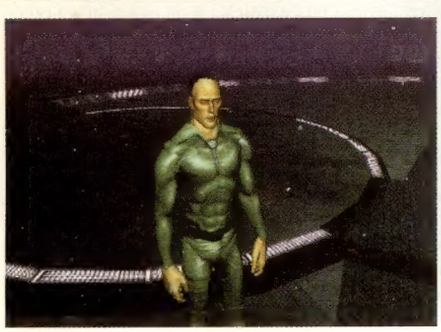
micro**NEWS**

• Sony sta lavorando al sequel del gioco d'azione **Sarugetchu**, conosciuto in occidente con il titolo di **Ape's Escape**. Non è ancora chiaro se la console per la quale è destinato sia PlayStation o PlayStation2.
• Squaresoft ha dichiarato che nell'anno fiscale in corso intende concentrare i propri sforzi principalmente sul mercato occidentale, sullo sviluppo di titoli PlayStation2 e sulla espansione del proprio network PlayOnline. Quest'ultimo dovrà essere in grado di reggere il carico provocato dalla presenza di ben tremila utenti contemporaneamente richiesta dal futuro **Final Fantasy XI**, previsto per il prossimo anno. Per quanto riguarda il mercato interno, Square prevede di vendere circa sette milioni di titoli tra PlayStation e PlayStation2, la metà dei quali costituiti da copie di **Final Fantasy IX**. Riguardo al mercato estero la previsione è di superare la soglia dei quattro milioni di titoli PS e PS2 venduti. Squaresoft si è inoltre dichiarata interessata alla produzione di giochi per cellulari con sistema I-Mode il cui sviluppo è attualmente in forte espansione in Giappone. La casa giapponese prevede di realizzare una serie di sottogiochi on-line che consentono di accumulare denaro e punti esperienza impiegabili in **Final Fantasy XI**.
• Konami ha annunciato di aver ritirato tutte le denuncie di plagio nei confronti di Namco. Per la questione riguardante la cessione temporanea dei diritti della lega maggiore di baseball giapponese a Square, nulla è stato ancora definito. La commercializzazione di **Gekikuukan Pro Baseball** rimane di conseguenza ignota.
• La diffidenza che i giapponesi sembravano dimostrare nei confronti di Internet, principalmente a causa degli elevati costi telefonici che esso comporta, sta rapidamente scemando. Il Ministero della Telecomunicazione nipponico ha rilevato un enorme aumento del bacino di utenza di Internet in questi ultimi anni. L'organo di governo giapponese prevede inoltre che l'attuale numero di utenti sarà triplicato nel 2005, anno nel quale il 60% della popolazione nipponica si servirà abitualmente dei servizi offerti della rete.
• Oltre a **Romance of Three Kingdom VII**, Koei prevede di commercializzare entro l'anno per PlayStation2 **Nobunaga's Ambition I-Net**. Al momento non è chiaro di quale dei numerosi capitoli della saga si tratti. L'unico dato certo è la sua compatibilità con l'hard disk ed il modem PS2 che consentirà ad otto giocatori contemporaneamente di affrontarsi in rete. Koei ha inoltre annunciato l'imminente commercializzazione di una serie di remake per PlayStation di alcuni dei suoi giochi di strategia più famosi. Distribuiti singolarmente in edizione economica dal prezzo di sole 1.980 yen, questi titoli comprendono **Nobunaga's Ambition: Sengoku Gunyuden**, **Nobunaga's Ambition: Busho Fuun Roku**, **Nobunaga's Ambition: Zenkokuban** e **Sangokushi II - Romance of the Three Kingdoms II**.
• Si stanno sempre più concretizzando le voci riguardo l'abbandono di SNK da parte di ottanta membri della società tra programmatori, game designer, musicisti e grafici responsabili della realizzazione della saghe dei suoi picchiaduro più famosi. Stando alle ultime indiscrezioni non si starebbero riunendo in una nuova software house indipendente, ma bensì in una divisione sussidiaria a Capcom. Quest'ultima sembra riceverà da SNK i diritti di numerosi titoli bidimensionali nati sul sistema Neo Geo. A quanto pare, Aruze sarebbe intenzionata a strappare SNK dal mercato di nicchia in cui si trova ora al costo di cambiarne completamente l'identità. Decisione che consentirà a Capcom di riunire in sé i migliori picchiaduro bidimensionali disponibili per ogni sistema.
• Taito ha annunciato due titoli dedicati rispettivamente a PlayStation e PlayStation2. Per la prima sarà disponibile a settembre **Power Shovel**, simulatore di ruspa nel quale il giocatore deve completare una serie di missioni in un tempo prefissato usando mezzi pesanti da costruzione. PlayStation2 vedrà invece l'arrivo del più convenzionale **Super Puzzle Bobble** previsto per il 28 settembre a 5.800 yen (formato CD-ROM).
• Diverse case giapponesi hanno sconvolto la line-up dei titoli PS2 previsti per quest'estate. Sunrise Interactive ha posticipato **G-Saviour** al 14 settembre (il gioco verrà distribuito su DVD-ROM) ed annunciato la conversione di **Sunrise Heroes**, popolare mech simulator per Dreamcast, per la fine dell'anno. Capcom ha definito le date di uscita dei due titoli per PS2 che distribuisce per conto di Game Arts. Lo sparatutto **Silpheed: The Lost Planet** sarà commercializzato su CD-ROM il 21 settembre mentre **Gun Griffon Blaze** è già disponibile in Giappone dal 10 agosto, sempre su CD-ROM. Dopo un altemarsi di conferme e rinvii, Konami ha finalmente distribuito la simulazione calcistica realizzata da Major A per PS2. **Jikkyou World Soccer 2000** è disponibile in Giappone su CD-ROM dal 3 agosto. Nella stessa data EA Square ha distribuito su CD-ROM lo sparatutto **X-Fire**.

THE **BOUNCER**

Formato: PlayStation2
Casa: Square
Sviluppatore: Dream Factory
Uscita: Fine anno

Dopo un lungo e preoccupante periodo di silenzio che ha quasi fatto temere la cancellazione del progetto, Dream Factory e Squaresoft hanno annunciato per la fine dell'anno la commercializzazione di **The Bouncer** in contemporanea sui mercati di Giappone e Stati Uniti. Caratterizzato da un'azione fluente punteggiata di sequenze narrative in real time, **The Bouncer** risiederà su DVD-ROM e consentirà di scegliere la lingua dei dialoghi (scritti e parlati) fra inglese e giapponese. E' la prima volta che un gioco PS2 sfrutta il formato DVD per offrire due tracce audio distinte. Action game con pertinenze RPG (i protagonisti acquistano nuove skill nel corso del gioco), **The Bouncer** verrà descritto più dettagliatamente in uno dei prossimi numeri di **Super Console**.



RUN LIKE **HELL**

Formato: PlayStation2
Casa: Interplay
Sviluppatore: Digital Mayhem
Uscita: 2001

Attualmente nelle primissime fasi dello sviluppo, **Run Like Hell** vede il giocatore, nel ruolo del capitano Nick Conner, intrappolato su una stazione spaziale invasa da una terribile razza aliena. In sintonia con lo spirito del film da cui trae palese ispirazione, **Run Like Hell** enfatizza la fuga dalle insidie piuttosto che il loro confronto diretto, differenziandosi sufficientemente dalla pletora di horror adventure in circolazione da destare l'interesse di **Super Console**. Un altro aspetto interessante del progetto Interplay è la partecipazione allo sviluppo di due note figure hollywoodiane. Ci riferiamo a Lance Henriksen (*Alien*, *Millennium*) che si curerà del voice over di Conner, e a niente meno che John Carpenter (*La Cosa*, *Essi Vivono*, *Il Signore del Male* ed altri capolavori assortiti) che pare si curerà della regia, suggerendo agli sviluppatori le angolazioni di ripresa della telecamera virtuale. Previsto per la metà del 2001, **Run Like Hell** potrebbe rivelarsi una gradita sorpresa per tutti gli appassionati di survival horror.

LEGION: **LEGEND OF EXCALIBUR**

Formato: PlayStation2
Casa: Midway
Sviluppatore: 7 Studios
Uscita: N/A

Dopo l'annuncio del promettente **Pirates of Skull Cave**, l'industria videoludica occidentale getta altra carne sul fuoco degli RTS per PlayStation2 con questo **Legion: Legend of Excalibur** di 7-Studios per Midway. Nato da una costola di Westwood, 7 Studios è un giovanissimo team di sviluppo composto attualmente da sole otto persone e fondato da due professionisti d'eccezione Erik Yeo (Capo Designer di **Command and Conquer**) e Lewis Peterson (ex-Producer per Activision e Westwood). Mica Gianni e Pinotto. **Legion** è ambientato in un'epoca medievale basata sulla mitologia del re Artù e dei cavalieri della tavola rotonda. Il giocatore veste i panni del re d'Inghilterra Arthur Pendragon intento ad allestire le sue truppe di cavalieri contro le forze del male che insidiano il territorio. Considerato il formato di origine, **Legion** promette di sfruttare le caratteristiche peculiari di PlayStation2 sia a livello di performance che di sistema di controllo. Laddove le conversioni di RTS da PC a PlayStation risultano "forzante" entro i limiti intrinseci del controller rispetto alla combinata tastiera/mouse, **Legion** è concepito attorno al Dual Shock2, e vanta pertanto un uso più ragionato della periferica. E' forse per questo motivo che il classico gameplay degli RTS lascia il posto ad un concept nuovo, dove il giocatore partecipa in prima persona alle battaglie con la facoltà di impartire ordini alle altre unità. Queste ultime variano il loro umore e la propria "produttività" in base alle performance del giocatore (caratteristica analoga a vista in **Dynasty Warriors 2** di Koei). **Legion: Legend of Excalibur** verrà presentato ufficialmente nel corso dell'imminente ECTS. Aspettatevi quindi un'anteprima completa sul prossimo numero di **Super Console**.

DOA2: Hardcore

Tecmo ha annunciato la commercializzazione di una nuova versione di **Dead or Alive 2** per PlayStation2 sui mercati americano ed europeo. **Dead or Alive 2: Hardcore** (risparmiatevi la facile ironia) non sarà, come è lecito supporre, una semplice trasposizione del **Dead or Alive 2** giapponese per il mercato occidentale. Tecmo ha infatti intenzione non solo di aggiungere nuove modalità di gioco, nuovi costumi e nuove arene, ma di riscrivere il motore grafico in funzione delle conoscenze acquisite durante lo sviluppo della prima versione.
Dice John Inada, marketing manager di Tecmo: *"non si tratta di un porting della versione giapponese né di quella Dreamcast.* ***DOA2: Hardcore*** *stabilirà nuovi, più alti standard per la piattaforma Sony".* **Super Console** ha inoltre appreso che il nuovo motore grafico (solo in minima parte derivato da quello impiegato per la versione nipponica del picchiaduro Tecmo) offrirà effetti di luce e un sistema di regia virtuale inediti e sarà in grado di gestire modelli poligonali più complessi e animazioni più rifinite. Non un mero upgrade, quindi, ma un motore poligonale nuovo di pacca su cui Team Ninja edificherà anche il suo prossimo progetto per PlayStation2, vale a dire l'attesissimo **Ninja Gaiden**.

ROMANCE **OF** THREE **KINGDOM** VII

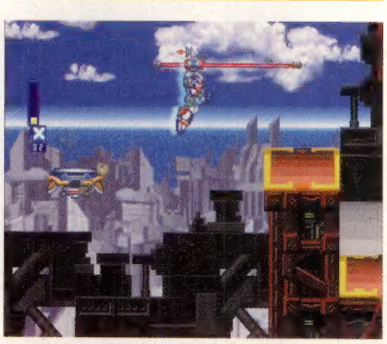
Formato: PlayStation2
Casa: Koei
Sviluppatore: Interno
Uscita: 31 Agosto

Assieme a **Nobunaga's Ambition**, **Romance of Three Kingdom** è la saga di simulazioni strategiche più rappresentativa e longeva di Koei. Sin ai tempi di Famicom/NES, la quasi totalità delle piattaforme videoludiche commercializzate in Giappone possiede almeno una versione dei suddetti titoli. Un successo consolidatosi lentamente nel tempo grazie alla notevole fedeltà storica e all'attenzione maniacale per il dettaglio che ha da sempre caratterizzato la serie, conseguenza della maniacale passione del presidente Koei per la storia (in particolar modo quella nipponica). Dopo i risultati più che soddisfacenti ottenuti da **Kessen** in Giappone, la realizzazione di un episodio di una delle due suddette saghe per PS2 non poteva essere rimandata ulteriormente. **Romance of The Three Kingdom VII** per PS2 consiste in una versione perfezionata della omonima simulazione strategica a turni già disponibile per Windows 95/98 e Macintosh. Tra i miglioramenti apportati vi sono la diminuzione delle pause decisionali della CPU, l'aggiunta di uno scenario inedito e la possibilità di assegnare il comando delle proprie truppe a dei generali personalizzati. Resta inalterata l'impostazione grafica bidimensionale (niente 3D stavolta). Dato il complesso lavoro di studio alla base di questa fedele simulazione strategica, il prezzo del gioco è fissato a 8.800 yen (circa 170.000 lire) nonostante sia contenuto in un solo CD-ROM. Un costo comunque inferiore alle versioni per computer vendute a ben 11.800 yen (circa 230.000 lire). Attualmente non sono previsti adattamenti per il mercato occidentale che comunque non ci sentiamo di escludere dato che è stata tradotta in inglese più di una delle passate edizioni del gioco. Molto probabilmente le sorti di una eventuale versione americana dipendono da come verrà accolto **Kessen** negli Stati Uniti.

ROCKMAN X5

Formato: PlayStation
Casa: Capcom
Sviluppatore: Interno
Uscita: Novembre

Nato su Super Famicom diversi anni or sono, **Rockman X** consiste in uno spin-off dai toni più violenti e compassati rispetto alla serie regolare. Mentre quest'ultima è dedicata principalmente ad un pubblico di bambini, **Rockman X** è destinato prettamente ad un target adolescenziale. Di conseguenza, nella realizzazione del soggetto e dei protagonisti è stato adottato uno stile più vicino ai manga d'azione per ragazzi rispetto alle storie infantili che caratterizzano gli episodi **Rockman**. Questo quinto capitolo della serie vede l'instaurarsi di una più stretta collaborazione tra i due amici/rivali Rockman X e Zero nel tentativo di distruggere un asteroide direttosi inspiegabilmente verso la terra. Nelle otto ore che separano il nostro pianeta dalla distruzione, i due eroi devono completare otto livelli di gioco al termine dei quali li attende uno scontro con uno dei robot responsabili dell'incidente. Ogni volta che viene sconfitto un boss, il dispositivo a cui quest'ultimo deve il suo potere può essere inserito nel corpo dei protagonisti in modo da aumentare flessibilità e capacità offensiva. A seconda del tempo impiegato per concludere un livello viene deciso quale sarà lo stage successivo che i due eroi dovranno affrontare tramite un sistema ad albero che conduce a più finali differenti. All'inizio di ogni livello il giocatore può decidere se utilizzare Rockman X o Zero, scelta che non può essere modificata fino alla sconfitta del boss. Rispetto ai precedenti capitoli è stato aggiunto al novero delle azioni effettuabili dai protagonisti alcune nuove mosse in modo da rendere più attuale la meccanica di gioco. Tra queste vi sono la possibilità arrampicarsi sulle corde e, per la prima volta in un **Rockman**, la capacità di piegare le proprie ginocchia per abbassarsi. Per quanto vi possa apparire strano, nessun episodio della serie consentiva al giocatore di evitare gli ostacoli abbassandosi. Al massimo si poteva scivolare sotto di essi rischiando però di cadere in altre trappole. Unito all'intricata struttura dei suoi livelli, questo era uno dei motivi che hanno sempre contribuito a rendere i **Rockman** tra i più impegnativi platform mai prodotti. Nonostante il maggior numero di mosse disponibili, **Rockman X 5** si attesta comunque su di un livello di complessità elevato che non deluderà gli appassionati della saga. Dal punto di vista cosmetico il gioco non sembra differenziarsi rispetto ai capitoli precedenti presentando una grafica bidimensionale decisamente sedicibittiana. Caratteristica che non dovrebbe comunque infastidire chi già conosce ed apprezza la serie di **Rockman X**.



HOSHIGAMI: **RUINING** BLUE **EARTH**

Formato: PlayStation
Casa: Max Five
Sviluppatore: Interno
Uscita: 28 Settembre

Dopo essere scomparso per quasi un anno lasciando presagire una sua prematura cancellazione, il progetto videoludico realizzato dagli ex-membri del team Quest (**Final Fantasy Tactics**) è riapparso nell'elenco dei titoli PlayStation previsti in Giappone per il 2000. Come vi avevamo anticipato in **Big in Japan** del numero 65 di **Super Console**, **Hoshigami** consiste nell'evoluzione della struttura di gioco ideata per **Tactics Ogre** e **Final Fantasy Tactics**. Con questi ultimi **Hoshigami** condivide il sistema di gestione delle priorità d'attacco da parte dei personaggi in campo. Chiamato Ready to Action Point, differisce dal precedente Charge Time per l'inserimento in ogni azione di gioco di un tempo d'attesa variabile che precede la loro esecuzione. L'entità della pausa varia a seconda dell'agilità dei personaggi, della mossa effettuata e di quella realizzata in precedenza. Il più singolare tra i nuovi concetti introdotti in **Hoshigami** è la possibilità di decidere la quantità di danno inflitto in un attacco bloccando nella posizione desiderata un indicatore che scorre da destra verso sinistra. Riuscendo a bloccare la suddetta barra nel valore più elevato possibile, si genera un colpo di grande potenza che respinge l'avversario nella direzione opposta al proprio attacco. Effetto collaterale che torna particolarmente utile quando ci si trova a combattere orde di nemici troppo invadenti. La capacità di spingere i propri avversari ha effetti devastanti se impiegata nel Session Mode. Questa modalità si attiva quando si mette in attesa uno o più membri del proprio esercito. Se durante il combattimento riuscite a dirigere l'avversario nell'area d'attacco di uno in attesa, questi lo attaccherà automaticamente dandovi l'occasione di respingerlo in un'altra locazione del campo di battaglia. Sistemando i vostri soldati in modo adeguato potete generare un effetto a catena in grado di infliggere enormi quantità di danno. Nel mondo di **Hoshigami** la magia si basa sull'utilizzo di monete che custodiscono vari tipi di poteri, sia d'attacco che curativi. Il loro impiego porta alla lenta diminuzione dell'energia in esse contenuta rendendole sempre meno efficaci fino a prosciugarne interamente il potere. Gli incantesimi da esse generati possono essere indirizzati verso bersagli posti a grande distanza e ad altitudini elevate. Il campo di battaglia è realizzato interamente mediante poligoni e presenta una morfologia che si sviluppa sia in larghezza che in altezza. Inoltre è diviso in varie aree di gioco accessibili tra loro tramite passaggi a volte nascosti. Di conseguenza i campi di battaglia presentano un'ampiezza decisamente superiore a quelli delle precedenti simulazioni realizzate da Max Five (quando era ancora parte integrante di Quest). Con più di trecento personaggi a disposizione del giocatore, ampi campi di battaglia articolati su più livelli di gioco e una meccanica basata su una formula già sperimentata con successo, **Hoshigami** promette di essere la simulazione strategica che tutti gli appassionati di **Final Fantasy Tactics** stanno da tempo aspettando. Auguriamoci che non rimanga confinata al solo mercato giapponese.

ATOMIC PROMOTION CARD™

NON COMPRARLI...

JOYPAD CONTROLLER COLOR

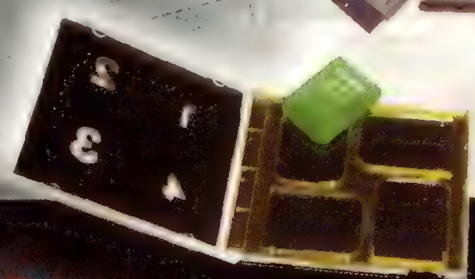
CAVO SCART RGB AV-OUT

Compatibile con PLAYSTATION™
Munito di uscita Audio-Video

Compatibile PLAYSTATION
Contiene cd digitali
Design ergonomico
Disponibile in diversi colori trasparenti

SPACE CASE
PORTA 4 MEMORY CARD
DA 1MB E DA 2MB

Custodia rigida porta memory card da 1 e 2 Mb
Contiene 4 alloggi per 4 memory



CAVO PROLUNGA JOYPAD DUAL SHOCK™

Compatibile con le console PLAYSTATION™
Opzione DUAL SHOCK™

ATOMIC

TE LI REGALA

COME?
è semplicissimo

RICHIEDI L'ATOMIC PROMOTION CARD AL TUO NEGOZIANTE DI FIDUCIA E LEGGI LE ISTRUZIONI RIPORTATE SUL COUPON.

D+ INTERNATIONAL
www.dplus-int.com

ATOMIC ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com

Il logo ATOMIC-ACCESSORIES e D+ INTERNATIONAL sono marchi registrati. Tutti i nomi e i loghi ivi presentati appartengono ai legittimi proprietari.

LA PUOI TROVARE DA:

bennet
BLUKIDS upim www.upim.it

AMBOGIOCHI
Via Borgo Palazzo, 80/B (BG)
QUEEN COMPUTER
C.so Bolzano, 4 (TO)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno, 68 Garlasco (PV)
BIT 84
Via Italia, 4 Monza
SELENE CITTA'
V.le Prealpi, Erba (CO)
CINECITTA'
Via vallassina, 125 (MI)

COSTA ELETTRODOMESTICI
Via Magenta, 16 Bollate (MI)
GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 33 Gallarate (VA)
LUCCA
Via Milano, 23 (CO)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
LIDO GIOCATTOLI
Via Gran Viale, 31 (VE)
ETB
Via Roma, 19 Velletri (RM)

D+ CENTER
UNIAMOCI PER DIVERTIRVI

DISCO PIU'
Via Quintilliano, 29 (MI)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz, 20 Tempio Pausana (SS)
VIRTUAL GAME
Via Armando Diaz, 112 Canicatti (AG)
TOSCANI ENTERTAINMENT
Via M. di Mezzopiano, 25 g/h Gubbio (PG)
CRAZY VIDEO
Centro comm. Le Porte Franche
Erbusco (BS)

F.LLI GRECO
Via Milano, 10/11 (NA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)
TEOREMA
C.so Martiri, 29 (LC)

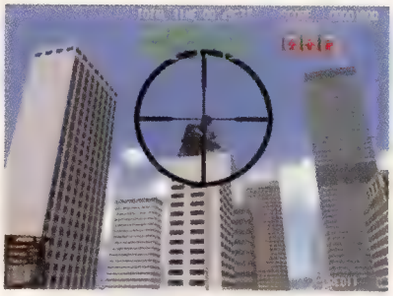
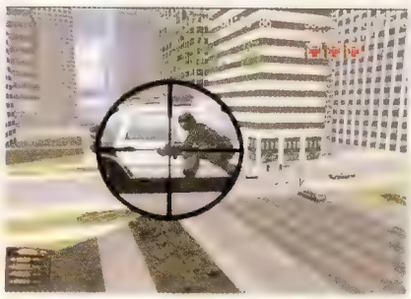
iPER
Mediaworld
Carrefour
CENTRO COMMERCIALE ommezota

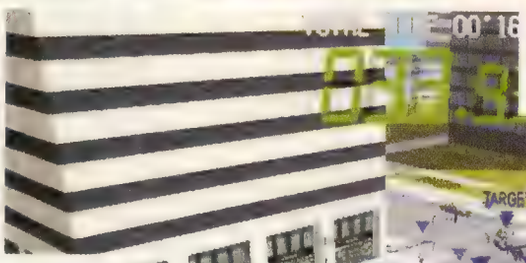
D+ INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20 021 Bollate (MI) Tel.02 38 199 200 Fax. 02 38 199 201

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **29 OTTOBRE**

SILENT SCOPE

Konami, Konami e ancora Konami. Sempre Konami. Se non fosse per lei la line-up PlayStation2 andrebbe dimezzata (quantitativamente e qualitativamente). Sono ben cinque i titoli PS2 in arrivo per fine ottobre. Uno di questi è la conversione di **Silent Scope**...



Puntando un obiettivo bonus, il mirino circolare assume la forma di un cuore. Spassoso.

Da semplice modalità di sparo alternativa introdotta da Shiny con **MDK** (da **Carrier Command** per Amiga direbbero alcuni) e riproposta ad ogni piè sospinto nella quasi totalità di sparatutto in soggettiva (e non, si pensi a **Commandos** per PC), lo sniper mode assurge a ruolo di protagonista assoluto in questo **Silent Scope**, conversione del coin-op Konami in arrivo per Dreamcast e PlayStation2.

Un gruppo di terroristi armati fino alle tonsille ha rapito il Presidente degli Stati Uniti assieme a tutta la sua famiglia. Il motivo? Banale. Per liberare gli ostaggi i terroristi chiedono la liberazione del loro leader rinchiuso in una prigione di massima sicurezza. Gli Stati Uniti sono noti per non scendere a patti con i terroristi ed viene pertanto allestito un gruppo di unità speciali incaricato di porre fine all'insidia dei rapitori. Ma per liberare il Presidente è necessaria un'azione veloce, precisa e pulita. Niente sparatorie alla *Rambo*, niente bombardamenti alla *Commando*. Meglio un lavoretto alla JFK. Armato di fucile con mirino telescopico virtuale (laddove il coin-op ne monta uno "reale"), il giocatore affronta una serie di missioni a tempo (8 livelli a percorsi multipli alternativi) dove la precisione e il sangue freddo giocano un ruolo preponderante.

Considerata la (discutibile) latitanza di una periferica *ad hoc*, il giocatore "impugna" il fucile di precisione via Dual Shock2, regolando il coefficiente di zoomata agendo sui tasti dorsali. Sebbene apparentemente ostico, il sistema di controllo sembra rispondere con precisione e tempestività alle piccole correzioni di mira operate via stick analogico o croce direzionale. Ciononostante **Super Console** rimane scettica sulla sua efficacia a livello ludico (e la latitanza di ogni riferimento ad un'auspicabile retrocompatibilità con la Gun-Con di Namco nella press release Konami, non lascia ben sperare). Al di là del suo impiego offensivo, il fucile telescopico può essere impiegato per ricercare elementi bonus nella scenografia. Dando libero sfogo al suo voyeurismo, il giocatore può intrufolarsi nella vita privata dei civili, indugiando, ad esempio, sulle curve delle donzelle intente a prendere il sole sul terrazzo o a prepararsi per la notte. In omaggio una vita bonus o qualche secondo extra.

Dal punto di vista cosmetico, **Silent Scope** appare virtualmente identico alla versione da bar (invero poco sorprendente) sebbene la mancanza di una routine di anti-alising lo penalizzi un tantino. Il frame rate non denuncia cali di sorta (almeno nel primo livello, quello provato da **SC**) mentre il sangue inzacchera l'esperienza visiva più di una volta. Il livello di violenza in **Silent Scope** è un aspetto di cui Konami Europe sembra essere un po' preoccupata. Avendo sede proprio in Germania, dove la censura colpisce con maggior vigore che da noi, impedendo talvolta la commercializzazione di giochi ritenuti "scomodi", KoE dovrà necessariamente prendere le contromisure del caso (quantomeno per la versione destinata al popolo germanico).

Previsto in edizione PAL quasi in contemporanea con la commercializzazione di PlayStation2 nel Vecchio Continente, **Silent Scope** fa leva sulla sua semplice meccanica di gioco, particolarmente adatta ad un tipo di fruizione mordi e fuggi. Non è certamente un titolo costruito attorno alle potenzialità di PlayStation2, ma potrebbe non dispiacere all'utenza comune. Recensione completa su uno dei prossimi numeri di **Super Console**.

CD Holder and SPACE case

contro le mamme che...

ROMPONO !!!

CD Holder
Porta CD PLAYSTATION ™
Struttura modulare estendibile
Un modulo contiene 24 cd

... ordina, archivia e proteggi i tuoi GIOCHI e le tue MEMORY CARD

* L. 16.900

SPACE CASE
Porta MEMORY CARD
Custodia RIGIDA A CD
contiene 4 ALLOGGI per conservare 4 MEMORY

* L. 9.900

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com

ATOMIC ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com

* prezzo consigliato al pubblico

ORDINA-ARCHIVIA-PROTEGGI-PORTA

D+ CENTER
DIVERTIRSI PER DIVERTIRVI

AMBOGIOCHI
Via Trieste, 36 (BS)
AMBOGIOCHI
Via Pinamonte da Brembate, 1 (BG)
QUEEN COMPUTER
L.go Turati, 49 (TO)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno, 68 Garlasco (PV)
PUNTO GIOCO
Via Cerione, 12-14 (NA)

ETB
Via Roma 19, Velletri (RM)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
CRAZY VIDEO
Centro Comm. Le Porte Franche Erbusco (BS)
ELETTRODOMESTICI TV
Corso Belgio, 98 (TO)
MEDIASERVICE
Via C. Emanuele III, 25 (CN)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz 20, Tempio Pausania (SS)

SELENE CITTA' NEGOZIO
V.le Prealpi, Erba (CO)
CINECITTA'
Via Vallassina, 125 (MI)
IPER ORIO
Via Portico 71, Orio Alserio (BG)
BABY PARK
Via Cesarea, 85R (GE)
DISCO PIU'
Via Quintiliano, 29 (MI)
CENTRO INFANZIA E GIOCHI
Via Div. Cuneese, 2 Genola (CN)

GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 33 Gallarate (VA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19 Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
G.G.INFORMATICA
Via S. Eurosia, 12 Cesano Maderno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)

EUROMERCATO
SOFTWARE UNIVERSE

BLUKIDS upim www.upim.it
CENTRO COMMERCIALE ommezeta MERCATONE ZETA
Carrefour
MediaWorld
PEGIOCO

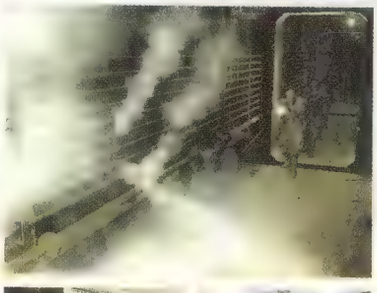
D+INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20021 Bollate (MI) Tel. ++39 2 38199.200 Fax. ++39 2 38 199.201

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCEJ EAST** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA D'USCITA **FINE ANNO**

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

Il videogioco più atteso dall'utenza PlayStation2 (e dalla comunità videoludica *tout court*, diciamolo) rivela di mese in mese nuove e sorprendenti caratteristiche. **Super Console** riassume quanto è stato reso noto fino ad oggi, trattenendo a stento l'eccitazione.

La sequenza della sparatoria nel magazzino (foto a destra) esemplifica l'elevato livello di interazione con i fondali. Tutto ciò che vedete su quegli scaffali sarà ridotto a brandelli appena le guardie cominceranno a fare fuoco. Quando sospettano la presenza di Snake nei paraggi, le guardie assumono un atteggiamento cauto perlustrando la zona in gruppo (foto a sinistra).



Fra le numerose mosse introdotte nel repertorio di Snake figura anche la possibilità di sparare stando stesi a terra.

Dopo la presentazione di **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** dello scorso maggio, le interviste ad Hideo Kojima si sono sprecate sulla rete. Fra una domanda e l'altra, il geniale game designer al soldo di Konami, ha snocciolato piccolo, ma significativo, informazioni supplementari sul suo promettente progetto per PlayStation2 innalzando ulteriormente un livello di spettacolarizzazione già oltre i limiti di guardia imposti dalle decenza. Kojima ha approfondito le caratteristiche degli algoritmi che regolano il comportamento delle guardie rivelando quanto segue:

a) le guardie si spostano in gruppi di quattro unità nella fattispecie un capitano un co-capitano (così lo definisce Kojima) e due soldati semplici. Il capitano dirige le operazioni di ricerca impartendo silenziosi ordini gestuali col braccio (arresto, copertura, avanzamento e così via). Insieme i quattro perlustrano l'ambiente di gioco coprendosi a vicenda oppure attuando manovre di accerchiamento. Ogni soldato vanta un equipaggiamento differente, un fattore che il capitano tiene in considerazione nel decidere chi mandare in avanscoperta o chi tenere nello retrovie. Ad esempio, nel caso in cui uno solo dei quattro soldati sia dotato di scudo anti-proiettile, il capitano gli comanderà di portarsi in testa al gruppo per proteggere i suoi commilitoni dal fuoco di Snake. Non mancano ovviamente unità singole, operanti autonomamente, ma anche in questo caso la radio in dotazione permette loro di convergere ove è richiesto il loro intervento;

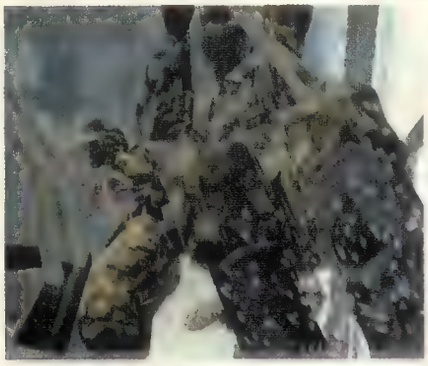
b) oltre a sentire i rumori e a vedere le ombre, i soldati estendono la loro percezione anche all'arma impugnata da Snake. Immaginate di essere al centro di una furiosa sparatoria. Se vi finiscono le munizioni le guardie cominceranno ad uscire dai loro ripari e a farsi avanti, ma se all'improvviso tirate fuori un lanciamissile li vedrete arretrare terrorizzate (!);

c) le guardie sono in grado di interagire con la scenografia in maniera intelligente. Se dotate di binocoli per la visione notturna, non esiteranno a far fuori le fonti di illuminazione (lampadine e neon) per far crollare l'ambiente nell'oscurità penalizzando il giocatore;

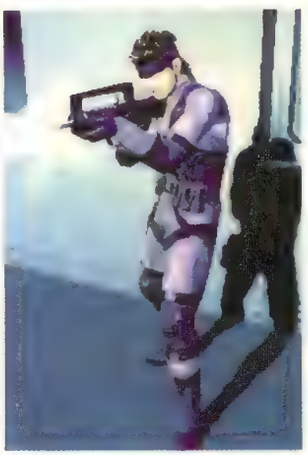
d) come già specificato nell'anteprima pubblicata qualche numero addietro, il giocatore può evitare dalla fase alla prima persona (usando il tasto dorsale **R1**, per la cronaca) in questa modo Snake può dirigere il fuoco su punti specifici del corpo nemico (nella visuale in terza persona, invece, l'aggressore adotta di automaticamente) determinando danni più o meno letali. Ma ancor interessante è che queste principio si applica anche le munizioni offensive come la pistola tranquillizzante. Sparando un dardo alla testa di una guardia, questa crollerà in un sonno profondo istantaneamente. Di converso, colpendola ad una gamba o ad un braccio, sarà necessario attendere che la sostanza narcotizzante arrivi al cervello prima di poter vedere le guardie abbandonarsi tra le braccia di Morfeo. E ancora. Se un soldato incontra un cadavere appisolato provvederà automaticamente a svegliarlo;

e) il primo **MGS** dava la possibilità di attirare una guardia battendo il pugno sul muro. Questa facoltà è ovviamente riproposta nel seguito, ma è affiancata dalla quella di sviare l'attenzione degli indesiderati lanciando i caricatori vuoti in punti strategici.

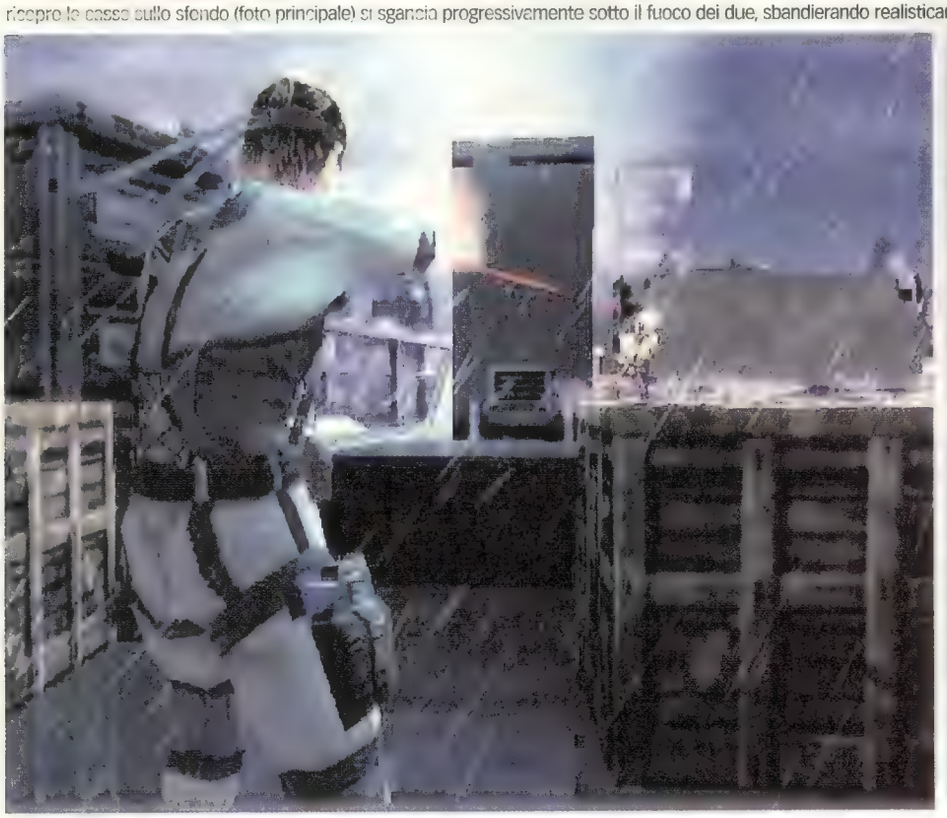
A queste gustose novità rivelate da Kojima, **Super Console** ne aggiunge delle altre emerse durante l'ennesima (e che vicenda) dei DVD MGS2: The Trailer distribuito in occasione di Konami la scorso 10 luglio. Sebbene Kojima abbia passato il suo impiegato un'altra mezz'oretta di spiegarvi il modello ideale di Solid Snake (l'archetipo da cui copiare tutti i personaggi) Oltre al consueto (per chi conosce) vocale di fine anni filanti sempre la testa di Snake (valutando tutti gli spostamenti effettuati dal nemico la direzione del rumore, il livello di gioco appare senz'altro più elevato rispetto alle versioni precedenti macchie di sangue punteggianti le pareti provocate dalle locazioni teatro degli scontri più infuocati (Kojima ha anche precisato che **MGS2** regola il livello di violenza digitale in base all'età del giocatore, un'informazione che il sistema acquisisce subdolamente monitorando le azioni compiute dall'utente nelle prime fasi di gioco). Questo è quanto, gentili lettori. Il resto è nelle foto. Buona visione.



La simulazione della pioggia torrenziale che imperversa sul ponte della nave, tocca punte di realismo mai viste (sinistra). La direzione del vento incide oltre che sulla direzione della pioggia anche sulla velocità di marcia di Snake.



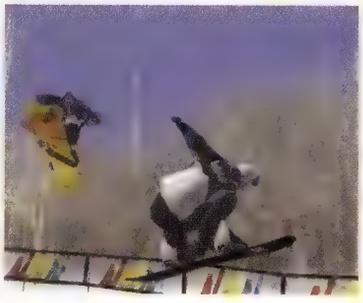
Uno dei primi personaggi incontrati da Snake durante la sua nuova avventura (un donna simil soldato Jane) lo impegnerà in un furioso scontro a fuoco sul ponte della nave. Il telone che ricopre le casse sullo sfondo (foto principale) si sgancia progressivamente sotto il fuoco dei due, sbandierando realisticamente in accordo con la direzione del vento.



ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KCEJ** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **27 OTTOBRE**

ESPN X-GAMES SNOWBOARDING

La versione europea di PlayStation2 non è ancora nei negozi e già due simulazioni di snowboard sono pronte ad affiancare il lancio della console. Ma chi la spunterà fra Konami ed EA?



Nonostante la licenza degli X-Games e dell'emittente ESPN, il titolo è in fase di sviluppo in quel di Tokyo. Un punto in più per il gioco, visti i passati disastri di Konami of America...

Konami è una casa che merita senza dubbio il rispetto dei videogiocatori per il valore di molti dei suoi titoli, ma a cui deve andare anche un plauso dal punto di vista prettamente strategico-commerciale: la dirigenza dell'etichetta nipponica ha infatti saputo imparare dagli errori compiuti nel passato, e negli ultimi anni è riuscita a capitalizzare al massimo i propri sforzi e a valorizzare i propri franchise ben oltre le aspettative dei suoi più diretti concorrenti. Il dominio delle classifiche dei coin-op più gettonati in Giappone da parte dei bemani Konami è un dato di fatto inconfutabile e anche se il successo dei vari Append Disk per **Beatmania** e **Guitar Freaks** su PlayStation potrà far storcere il naso ai giocatori occidentali (pubblico che, tanto per rimanere in tema Konami, idolatra comunque **Winning Eleven** in tutte le sue incarnazioni), è indubbio che gli azionisti della casa giappo possano dormire sonni tranquilli, soprattutto considerando l'uscita di "pezzi da novanta" del calibro di **Metal Gear Solid 2** e **Zone of the Enders** nel prossimo anno. Una lezione che Konami ha imparato benissimo è che un titolo sportivo senza licenze altisonanti farà il doppio della fatica ad imporsi rispetto a uno con diritti di varie leghe, giocatori o trasmissioni varie: il fatto che **ISS Pro** sia stato spesso snobbato da un pubblico non particolarmente esigente in termini di giocabilità perché *"FIFA ha i nomi dei giocatori veri e la telecronaca di Caputi e Bulgarelli"* è piuttosto sintomatico. Proprio per questo motivo il nuovo titolo di snowboard della casa nipponica è stato affiancato dalla licenza ESPN e più precisamente da quella degli X-Games, evento incentrato sugli sport estremi organizzato dal network americano, molto popolare a livello mass market e bellamente snobbato dagli sportivi più hardcore. Ma è proprio il successo di massa che interessa Konami, soprattutto perché il gioco si dovrà scontrare con il promettente **SSX** di Electronic Arts (ironicamente, senza alcuna licenza di richiamo).

ESPN X-Games Snowboarding avrà dalla sua tre modalità di gioco principali (Freeride mode, dove poter scorrazzare a piacimento su una montagna che i programmatori assicurano essere di dimensioni ragguardevoli, Head-to-Head, per sfidare un amico, e Create-A-Rider, la modalità principale in cui concorrere per il primo posto negli X-Games), tre eventi (Big Air, Boarder Cross, Half Pipe e SlopeStyle), una colonna sonora pompatissima (sebbene Konami non voglia rivelare i nomi delle band che forniranno le musiche) e la presenza di diversi rider professionisti, da Todd Richards a Tara Dakides.

Super Console ha avuto l'opportunità di provare una versione completa al 70% del gioco in occasione del PS2 Kick Off Event recentemente tenutosi a Cannes e le impressioni sono decisamente positive. Il gioco non punta sulla velocità estrema e sulla spettacolarità delle ambientazioni, come fa invece **SSX**, ma è evidente che le attenzioni dei programmatori sono volte principalmente a rendere il titolo realistico: i trick sono numerosi e divertenti da eseguire, il movimento del rider sulla neve è alquanto credibile (tanto che in alcuni frangenti si ha quasi l'impressione di giocare a **1080° Snowboarding**, ancora oggi il paradigma del genere) e sono necessarie diverse partite per prendere confidenza col sistema di controllo, rendendo l'esperienza ludica alla lunga ancora più appagante (a differenza, ad esempio, di quanto accadeva negli ultimi due episodi di **Cool Boarders**, decisamente troppo semplici e poco longevi). Un titolo da tenere decisamente sott'occhio nei prossimi mesi.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCET** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **4 MULTITAP** DATA DI USCITA **26 OTTOBRE**

ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Aaah, finalmente le Olimpiadi, la fratellanza fra i popoli, l'importante non è vincere ma partecipare, la sana rivalità sportiva, volemose bbene... Peccato solo che la nazionale di Tardelli non possa beccare la Francia in finale e spaccare le ossa a tre o quattro dei loro giocatori...

E' scientificamente provato che, al termine di questa prova, avrete perso tre litri d'acqua e l'uso della mano destra, ma in compenso puzzerete come delle capre cingalesi dopo essersi rotolate nel guano.

Be', a giudicare dai risultati degli ultimi Campionati Europei, almeno nel nuoto siamo veramente forti...

Maurice Greene, l'uomo più veloce del mondo, è uno degli atleti che Konami ha "sfruttato" per realizzare le animazioni in motion capture degli sportivi virtuali.

I WANT MY ESPN!

ESPN International Track & Field e **ESPN X-Games Snowboarding** non sono gli unici titoli sportivi di Konami "sponsorizzati" dal popolare network statunitense: la casa nipponica ha anche in cantiere **ESPN NBA 2Night** e **ESPN NHL National Hockey Night**, due giochi che, da quanto visto finora, fanno della possibilità di giocare in otto contemporaneamente (opzione finora poco sfruttata su PS2) e dell'incredibile realismo grafico i propri punti di forza. Entrambi i titoli, che vantano ovviamente i diritti della lega professionistica americana di basket e hockey, sono previsti per l'inizio del prossimo anno. More news at eleven.

Con questo **ESPN International Track & Field** Konami spera senza dubbio di riuscire ad accaparrarsi una fetta di mercato sostanziosa, e che vada al di là del semplice gruppo composto dai fan delle simulazioni sportive: da una parte infatti **ESPN IT&F** potrebbe catturare l'attenzione dei nostalgici dei vecchi titoli Konami, di cui questo gioco rappresenta un'evoluzione, dall'altra di persone fagocitate dall'*hype* olimpica che avrà il proprio culmine a settembre in occasione delle Olimpiadi di Sydney, dall'altra ancora di fanatici dei titoli multiplayer, finora piuttosto bistrattati dai titoli usciti su PS2... Insomma, per farla breve, il reparto marketing di Konami ha svolto ancora una volta al meglio il proprio compito.

Ma il gioco vero e proprio? Rispetto alla versione PlayStation di **International Track & Field**, uscita qualche mesetto or sono, i cambiamenti principali riguardano, manco a dirlo, il comparto estetico: avvalendosi della collaborazione del detentore del record mondiale sui 100 metri, Maurice Green, nonché di Ato Boldon e del saltatore Jeff Hartwig, i grafici di Konami hanno potuto realizzare oltre 700 animazioni motion captured dalla qualità assolutamente elevata.

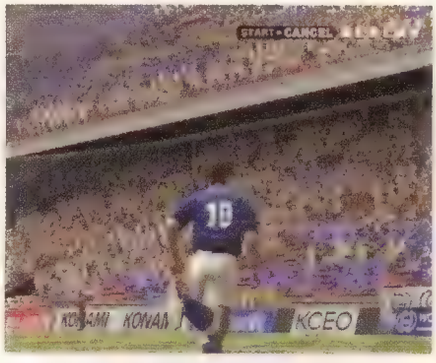
Prima che lo chiediate, non c'è anti-aliasing, ma l'impatto visivo è davvero fenomenale, grazie anche al sapiente uso delle inquadrature nei replay e al look televisivo degli stessi (e in questo caso il logo ESPN risulta più utile che mai a rendere al meglio l'atmosfera).

Niente di nuovo invece da segnalare per quanto riguarda la giocabilità: le prove (100 metri, 110 ostacoli, salto in lungo, lancio del giavellotto e del martello, salto in alto, salto con l'asta, sollevamento pesi, ginnastica ritmica e alla sbarra, tiro al piattello e100 metri stile libero) prevedono uno smanettamento costante o la pressione ritmica dei tasti di fuoco. Particolarmente apprezzabile la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente, modalità che, per essere sfruttata al meglio, prevede il posizionamento di PS2 in posizione verticale, così da poter appendere un Arbre Magique o qualsiasi altro deodorante alla "P" sul carrellino del DVD, pena la morte per asfissia da sudore dopo qualche minuto. Da segnalare anche la possibilità di utilizzare il tappetino di **Dance Dance Revolution** nelle prove di ginnastica ritmica: a questo punto ci sarebbe piaciuto poter usare pure la GunCon nella gara di tiro al piattello...

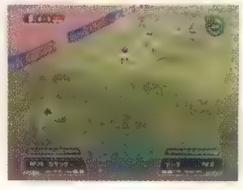
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCEO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **8 MULTITAP** DATA DI USCITA **27 OTTOBRE**

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

FIFA 2001 meglio di **International Superstar Soccer** per PlayStation2? Impossibile. O quasi, specie se il nuovo **ISS** non ha nulla a che vedere col mitico **Winning Eleven**...



(Sotto) Peso del corpo completamente indietro... questa palla non finirà mai in porta, anche se a tirarla è Totti e non Del Piero.



Così andava spazzata la palla di testa al 93°...

Mai fidarsi delle apparenze: una lezione che qualsiasi giocatore ha imparato a sue spese almeno una volta nella propria carriera videoludica. Un nome di richiamo, un paio di schermate dalla grafica stratosferica, qualche amico (si fa per dire) che ne parla particolarmente bene e il danno è fatto: cento carte "investite" in un titolo destinato a prendere la polvere dopo due giorni di gioco. E in apparenza questo **International Superstar Soccer** era uno dei titoli più interessanti fra quelli presentati alla stampa specializzata in occasione del recente *PS2 Kick Off Event* di Cannes: dopo l'uscita di **Winning Eleven 4**, il franchise calcistico di Konami ha saputo regalarci alcuni fra i migliori titoli calcistici di sempre, con il fantastico **ISS Pro Evolution** che è stato rimpiazzato nel cuore (e nei CD tray) degli utenti PlayStation solo ora, e per mano di un nuovo capolavoro di KCET, **Winning Eleven 2000**.

L'idea di una versione per PlayStation2, immutata magari nella sostanza ma con una grafica dello stesso livello di **FIFA 2001**, era quanto mai allettante e sufficiente a far volare la fantasia della maggior parte dei giornalisti intervenuti all'evento. Giornalisti che sono tornati con i piedi per terra appena appreso che in realtà **ISS** non è altro che la versione occidentale di **Jikkyou World Soccer 2000**, titolo di cui **Super Console** ha parlato più volte nei mesi scorsi (quasi sempre in termini non lusinghieri) ed uscito in Giappone nei primi giorni di agosto. Il gioco quindi, lo chiariamo subito per evitare ulteriori equivoci, non è basato su **Winning Eleven**, ma sull'altra saga calcistica made in Konami, ovvero **J League Perfect Striker**, serie che ha avuto origine negli uffici di Osaka della casa nipponica e che ha visto la luce su Nintendo 64.

La meccanica di gioco di **ISS** su PS2 è quindi maggiormente di stampo arcade rispetto alla versione PlayStation: non si raggiungono mai gli eccessi di **FIFA** e dei suoi cross dal fondo con rovesciata incorporata, ma il tutto risulta decisamente istintivo sin dalla prima partita e le raffinatezze simulative di **Winning Eleven** sono un lontano ricordo. Inoltre, meccanica a parte, bisogna segnalare che il buon livello grafico delle animazioni è bilanciato da un frame rate quanto mai instabile che, soprattutto utilizzando un'inquadratura particolarmente ampia, denuncia crolli invero preoccupanti. Considerando le imperfezioni del motore 3D, fatica quindi ad entusiasmare l'annuncio della possibilità di giocare in otto contemporaneamente: se la telecamera virtuale "scatta" giocando contro la CPU, non osiamo immaginare i problemi che possa avere con otto persone in multiplayer... Allo stesso modo apprezziamo senza alcun dubbio l'inclusione di nomi e squadre "veri" grazie alle licenze acquisite da Konami of Japan (anche se per la versione europea del gioco non c'è ancora nulla di definito in merito), ma le preoccupazioni sulla giocabilità complessiva del titolo rimangono.

Onestamente i programmatori nipponici si devono essere rimboccati le maniche in questi ultimi mesi: la versione provata da **Super Console** in quel di Cannes denunciava diversi miglioramenti rispetto a quella presentata in occasione dell'ultimo *Tokyo Game Show* (semplicemente aberrante) e sembrava quasi totalmente assente l'effetto "pattinamento" dei giocatori sul terreno di gioco, ma l'attenzione dei numerosi fan di **International Superstar Soccer** su PlayStation non può che essere rivolta verso il mese di marzo del prossimo anno, quando, stando a indiscrezioni e voci di corridoio, dovrebbe uscire il nuovo episodio di **Winning Eleven** per PlayStation2. Nel frattempo, non perdete la recensione di **Jikkyou World Soccer 2000** sul prossimo numero di **SC** e ricordate: mai fidarsi delle apparenze.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **SETTEMBRE**

LIBERO GRANDE 2

Passa, passa! Tira, tira! Attento! Uomo! Porc, lo sapevo. Se mi avessi passato la palla sarei andato dritto in porta. Bisogna fare gioco di squadra, accidenti!
Torniamo ad allenarci con **Libero Grande 2**, va'...

Nonostante lo scarso successo di vendite di **Libero Grande** (commercializzato circa 2 anni fa), Namco insiste, sempre su PlayStation1, con un seguito che promette le solite (nonché auspicabili) migliorie del caso.

Libero Grande 2 ripropone il concept basilare del prequel offrendo la possibilità di partecipare a tornei calcistici nel ruolo di uno degli undici membri della squadra (portiere compreso). A tal proposito è utile specificare che **Libero Grande 2** include tutte le squadre internazionali U-23 così come quelle della J-League locale.

Per cause che **Super Console** considera imputabili al concept in sé, ma che Namco sostiene dipendano da un errato bilanciamento del gameplay, **Libero Grande** scoraggiava l'adozione del gioco di squadra e, di converso, incoraggiava le azioni solitarie, invero poco entusiasmanti. Pur di non passare la palla ai compagni (operazione dagli esisti per lo più nefasti), il giocatore tendeva a vedersela da solo portandosi la sfera dalla propria metà campo a quella avversaria. Con **Libero Grande 2** Namco assicura di aver risolto il problema semplificando il sistema di controllo ed introducendo la possibilità di ruotare l'inquadratura attorno al proprio giocatore. In questo modo risulterà più facile, ad esempio, tenere sott'occhio i propri compagni durante la corsa sulle fasce laterali, operando quindi cross più precisi e tempestivi. Sempre Namco assicura di aver dato maggior peso al gioco di squadra, tant'è che non sarà possibile farsi tutto il campo senza la cooperazione dei propri compagni. Il giocatore dovrà realmente immedesimarsi nel suo ruolo, difendendo se difensore, bazzicando sulla linea del fuorigioco se attaccante o dando respiro alle manovre se centrocampista. Permane ovviamente la possibilità di "ordinare" determinate azioni ai propri compagni, forzando il tiro in porta o chiedendo di ricevere il pallone.

In **Libero Grande** il giocatore non coinvolto nell'azione si sentiva spesso escluso ed ignaro di quanto stesse accadendo sul campo. Con **Libero Grande 2** Namco conta di porre rimedio anche a questo difetto introducendo una telecronaca parlata. Registrati da Eight Hiroshi e Kurashiri Yasuo (due famosi telecronisti locali) i commenti illustreranno in tempo reale gli accadimenti anche quando il giocatore non vi è direttamente coinvolto, accrescendo la sensazione di partecipare ad una reale partita di calcio.

Un ultimo elemento preso in considerazione dal team di sviluppo nell'affinamento della meccanica di gioco, non poteva non essere il motore grafico. La lentezza delle animazioni era forse l'handicap più grave di **Libero Grande**, causa principale di un'evidente lentezza nella risposta ai comandi impartiti dall'utente. Il seguito si preannuncia, di converso, più immediato e quindi più coinvolgente e, in questo contesto, merita senz'altro un plauso l'inclusione di un piccolo menu a video (nella parte in basso a destra dello schermo) che mostra l'elenco dei comandi assegnati ai tasti del controller, un'aggiunta operata allo scopo di rendere il gioco più "amichevole".

In arrivo a settembre, **Libero Grande 2** potrebbe finire nel dimenticatoio come il prequel, o rafforzare un nuovo, interessante franchise. Per saperlo non vi resta che attendere la recensione sul prossimo numero di **Super Console**.

La possibilità di ruotare l'inquadratura consente di avere una migliore visione di gioco.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **IDEA FACTORY** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **MECH SIMULATOR** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **24 AGOSTO**

THE MECHSMITH RUN=DIM

Dopo il pessimo inizio con **Sky Surfer**, Idea Factory dà un senso al suo nome ideando il primo, er... vediamo, sì ecco, "Mech Assembler Simulator" per PlayStation2.

Mechsmith non sfoggia certo una cosmesi all'altezza delle potenzialità di PlayStation2.

Sì certo un mech simulator. Un altro. Uno dei tanti. Agosto è il mese caldo in tutti i sensi, ma soprattutto per gli appassionati di robottoni stramassicci che li attrezzi come vuoi. Escono **Armored Core 2** di From Software, **Gun Griffon Blaze** di Game Arts/Capcom e questo **The Mechsmith Run=Dim**. Idea Factory, si riconosce subito. Grafica da PlayStation1 e premesse che fanno storcere il naso. Prendete **Sky Surfer**. Doveva essere il **Pilotwings** di PlayStation2 e poteva essere il Pilotwings di PlayStation2 se solo la software house nipponica si fosse ricordata che non basta lanciare un paracadutista con uno snowboard agganciato ai piedi da un aereo in volo sui 10 mila metri per fare un videogioco. Prima fai il gioco, poi ti lanci. Altrimenti ti schianti. Ed è quello che è successo (vedi recensione a pagina 60). **The MechSmith Run=Dim** cos'è. Be' prima di tutto un gioco che non vedremo mai in occidente. Ma guardatelo. Va bene che PlayStation2 ha solo 4 mega di VRAM (chiamatela pure "una sorta di cache"), ma omettere le texture del tutto ci pare eccessivo, non credete?

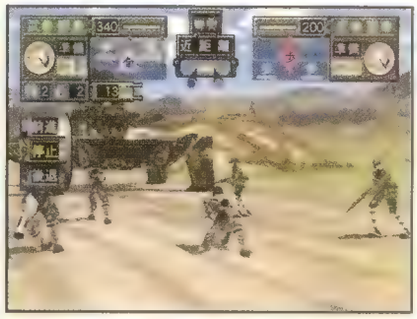
Ma parliamo del gioco. Si il gioco. Da quel poco che Idea Factory ha divulgato (e forse da quel poco che c'è da dire sul gioco) sembra che l'attività ludica sarà prevalentemente incentrata sulla costruzione e sulla customizzazione del proprio mech, o meglio, del proprio Humanoid Robot Weapon che fa più fico e anche un po' *Evangelion*. In pratica hai tipo un kit di montaggio. Metti insieme i pezzi e lanci il mech in battaglia impartendo ordini del tipo: muoviti, para, evita, attacca. Tutto in 3D, sia chiaro. Se hai costruito un buon mech vinci. Altrimenti ritorni nel laboratorio e rivedi il tuo progetto. Chiami a rapporto i tuoi ingegneri, li sculacci, ne assumi di nuovi se necessario (basta avere soldi a sufficienza), e li metti al lavoro sotto le tue direttive. E poi ancora. Muoviti, para, evita, attacca. Come è andata stavolta? Male. La prossima volta è meglio passare dalla modalità Test prima di sfidare i mech avversari. Pena la fine dei soldi, la fine del gioco, la fine del divertimento (?). Perché di divertimento **The MechSmith Run=Dim** ne offre quanto una scatola di montaggio Bandai, solo che in questo caso i pezzi te li costruiscono gli ingegneri e non sono mica di plastica, sono di più. Sono D-I-G-I-T-A-L-I. Ooooh. Aaaaah. Ma ai giapponesi piacciono i gioconi con i robottoni, mica i giochini con i pattini tipo **Jet Set Radio** (Dreamcast), che nonostante sia la cosa più originale partorita da mente giapponese negli ultimi 5 anni vende meno di **SD Gundam G Generation Gatherbeat** di Bandai in una settimana. Cose strane. Cose brutte. Il lato oscuro della massificazione. Abbiamo già detto che la sigla del gioco (*Just the way you love*) è cantata dal trittico di femminucce nippo noto col nome di *Trinity*? E che il loro ultimo single uscirà il 23 agosto, un giorno prima di **The MechSmith**?

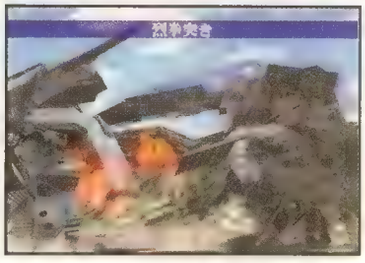
In sintesi, **The MechSmith** sembra un titolo fortemente orientato verso mercato nipponico, poco attraente per quello occidentale (soprattutto dal punto di vista estetico). Potrebbe rivelarsi una sorpresa, sia chiaro, ma poteva esserlo anche **Sky Surfer**. E' chiaro anche questo.

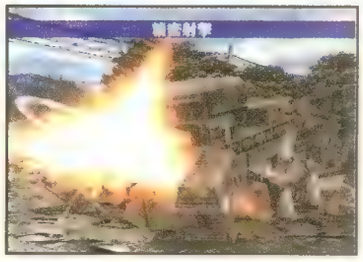
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **STRATEGICO** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **SETTEMBRE**

RING OF RED

Arriva da Konami il secondo strategico a turni con mech per PlayStation2 dopo **Velvet File**. In attesa di **Front Mission 4** (non annunciato, ma prevedibilissimo) diamo un'occhiata a questo promettente **Ring of Red**.







Il successo di PlayStation2 in Giappone ha innescato una florida produzione di generi videoludici particolarmente graditi nel Paese del Sol Levante. Al di là dei rhythm game konamiani, rientrano in questa categoria anche i mech simulator, da **Armored Core 2** a **Mechsmith** (vedi anteprima a pagina 20), da **Gun Griffon Blaze** al promettente "Robot Animation Simulator" **Z.O.E.**, nonché gli strategici a turni come **Velvet File** di Dazz (presentato nello scorso numero di **Super Console**) e questo **Ring of Red** di Konami (si, sempre lei).

Collocata in un futuro alternativo, la storia di **Ring of Red** presuppone l'ottusa opposizione di alcune forze nipponiche alla resa imposta dagli americani (a suon di bombe atomiche) al termine del secondo conflitto mondiale. In virtù degli attriti sorti in seno al governo giapponese, il paese finisce per spaccarsi in schieramenti l'un l'altro contrapposti. L'evoluzione tecnologica accelerata dal conflitto ancora in corso determina una mutazione dei mezzi d'offesa impiegati in battaglia. Per farla breve, spariscono i carri armati per far posto a ben più sofisticati mech denominati AFW (Armed Fighting Walkers).

Ispirato dalla formula inaugurata da Koei con il suo **Kessen**, **Ring of Red** oppone una mappa tattica tradizionalmente bidimensionale a scene di battaglia interamente poligonali. All'inizio di ogni missione è data la possibilità di scegliere gli AFW e le unità appiedate che comporranno lo schieramento presente sul campo. L'esercito è composto da sei armi: fanteria, artiglieria pesante, perlustratori, medici, unità di rifornimento e di infiltrazione. Fino a tre unità distinte posso essere affiancate ad un unico AFW. Una volta operata la propria scelta e dislocate le truppe sul campo, si passa alla fase prettamente strategica del gioco laddove l'utente è chiamato ad impartire ordini di movimento a soldati e mech lungo una mappa grigliata. Similmente a quanto avviene in **Front Mission**, le fasi d'attacco vero e proprio sono proposte nella gloria del poligono texturemappato. Data la natura strategica del titolo, mech e soldati denunciano una limitata complessità poligonale, ciononostante le loro animazioni appaiono estremamente realistiche. Particolarmente intrigante è la possibilità di collocare alcuni soldati sugli AFW. In questo modo sarà possibile combinare il potere offensivo delle due unità (con il mech, ad esempio, impegnato negli attacchi dalla distanza, e i fucilieri accovacciati dietro le protezioni presenti sul mech stesso, in azione di copertura) o elaborare strategie che prevedano lo sfondamento delle linee nemiche con l'AFW e il successivo sbarco delle truppe che esso trasporta.

Le azioni belliche proposte in chiave poligonale da **Ring of Red** fanno largo uso delle potenzialità di PlayStation2, in particolar modo di un gustoso effetto di distorsione dell'immagine occorrente lungo il profili delle esplosioni.

I soldati montati sugli AFW oscillano realisticamente ad ogni sussulto del mech, con la possibilità di venire sbalzati per terra nel caso in cui l'AFW venga colpito da una poderosa cannonata.

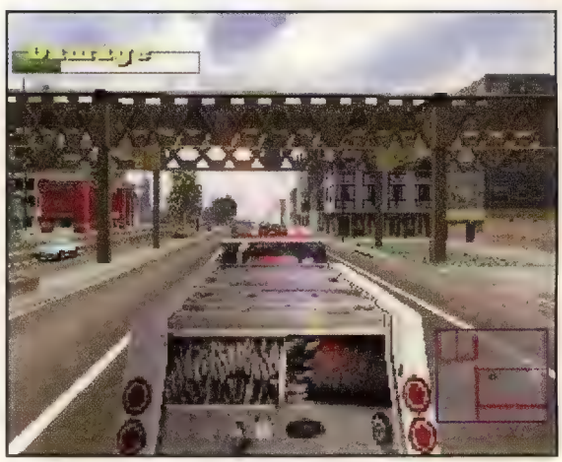
In uscita nel mese di settembre in Giappone, **Ring of Red** sarà il primo strategico di matrice nipponica a godere della conversione per il mercato occidentale, prevista per i primi mesi del 2001. Appuntamento quindi ad uno dei prossimi numeri di **Super Console** per una recensione completa.

Qualora non siano impegnate a soccorrere i feriti, le unità paramediche possono contribuire attivamente alla battaglia. In questo caso armando un cannone.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **REFLECTIONS** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **FINE ANNO**

DRIVER 2

Ritornano su PlayStation (uno) le avventure poliziesche di Tunner targate Reflections. Attenzione però, **Driver 2** non è un semplice add-on. Seguiteci in questa super anteprima per scoprire le succose novità custodite in uno dei seguiti più attesi dall'utenza PlayStation...



In **Driver 2** il giocatore potrà guidare una vasta gamma di mezzi di trasporto, tra cui un pulmino della scuola con tanto di scolaresca schiamazzante (foto in alto) ed un camion dei pompieri (foto sopra).

Definito da molti come il gioco PlayStation più innovativo del 1999, **Driver** ha inaugurato nel migliore dei modi la produzione Reflections successiva alla migrazione del team di sviluppo dalle fila Psygnosis verso quelle Infogrames. Dopo aver praticamente inventato un nuovo genere videoludico con **Destruction Derby**, Martin Edmondson, ha dato nuovamente prova della sua idiosincrasia vero l'ozio creativo e la reiterazione ludica riproducendo in chiave digitale le avventure autostradali dei telefilm polizieschi degli anni '70.
Un'idea a cui non aveva pensato nessuno, a parte forse DMA Design con **Grand Theft Auto** (ma non ditelo ad Edmondson...).
Con **Driver**, l'utenza PlayStation ha potuto provare, seppur virtualmente, l'ebbrezza di stare al volante di un'auto inseguita o inseguente, nel traffico cittadino popolato da vetture "pacifiche" ossequiose del codice stradale. Al di là dell'innovazione concettuale a livello di gameplay, l'idea di inserire anche un programma di editing dei replay si è rivelato un altro colpo di genio. In **Driver** il giocatore assurge a ruolo di protagonista e regista al tempo stesso, piazzando videocamere, regolando angoli di zoomata e movimenti tesi a spettacolarizzare le sequenze di gioco riproposte a fine missione.

Il nuovo **Driver 2** gode quindi dell'eredità dell'illustre prequel, ed è indubbio che chi ha apprezzato quest'ultimo non potrà fare a meno di cominciare a mettere i soldi da parte. Ciononostante proporre un seguito fatto di aggiunte accessorie, ininfluenti sulla meccanica di gioco, non è abitudine di Reflections. Attingendo a piene mani dai desideri e dalle critiche espressi dall'utenza del primo **Driver**, Edmondson e il suo team hanno rivisito alcuni aspetti che per motivi di tempo sono stati poco considerati durante lo sviluppo dell'opera originaria. La novità più eclatante di **Driver 2** risiede nella possibilità di comandare Tunner al di fuori della vettura. Egli potrà vagare a piedi lungo le città poligonali allestite dai grafici scegliendo la vettura che

Grazie al parziale rifacimento del motore di gioco, le ambientazioni appaiono più complesse che in passato. Notate i cavi elettrici sullo sfondo.

FULL MOTION VIDEO

Poco dopo la commercializzazione di **Driver**, Martin Edmondson ammise che la pessima qualità dei filmati di intermezzo descrittivi della trama era dovuta al poco tempo messo a disposizione del team di sviluppo per la chiusura del progetto. In **Driver2**, assicura il leader di Reflections, i FMV saranno ben più sofisticati, comprensivi di tutte le caratteristiche (motion capture, lip-synch eccetera) ormai standard nelle produzioni attuali per PlayStation.

soddisfa le esigenze della missione assegnatagli. Il giocatore potrà quindi scegliere fra una discreta gamma di mezzi di trasporto che vanno dalla classica vettura anni '70 (per la prima volta compariranno anche le muscle car degli anni '50) al pulmino della scuola, dal camion dei pompieri all'ambulanza. Inutile precisare che ognuno di questi mezzi presenta differenti caratteristiche prestazionali (il mezzo dei pompieri ha maggiori probabilità di uscire indenne dallo scontro con una pattuglia della polizia...). La scelta del veicolo da impiegare sarà quindi responsabilità del videogiocatore che dovrà "prelevarlo" direttamente dall'ambiente di gioco. E' facile a questo punto intuire che il traffico cittadino di **Driver 2** sarà più variegato rispetto a quello visto nel prequel. Laddove in quest'ultimo le vetture erano pressappoco tutte uguali, nel seguito le strade saranno popolate da una più ampia gamma di mezzi di trasporto, rafforzando l'illusione di trovarsi in una città verosimile. Restando in argomento traffico, uno dei difetti lamentato dall'utenza di **Driver** concerne l'intelligenza artificiale delle vetture neutre. Nel prequel, infatti, anche un lieve tamponamento determinava l'immediato arresto dell'auto coinvolta. In **Driver 2**, invece, le vetture "resisteranno" agli urti continuando la loro corsa seppure in maniera claudicante. Considerata la facoltà di trasferire Tanner da un mezzo all'altro, però, il giocatore dovrà cercare di limitare al minimo i danni arrecati alla vettura colpita e che intende eventualmente prendere in prestito.

Solo il 50% del motore grafico del prequel ha resistito all'opera di limatura dei programmatori. Il resto è il risultato di una totale riscrittura degli algoritmi che regolano l'intelligenza artificiale e determinano le performance del motore grafico. A giudicare dalle foto il risultato non può che dirsi sorprendente. Sorprendente anche perché buona parte del potere computazionale di PlayStation sarà impegnato nella gestione dei sofisticati algoritmi soggiacenti il comportamento delle vetture. Reflections è infatti nota per essere stata una delle prime software house ad aver impiegato realistiche routine comportamentali a sospensioni indipendenti (all'epoca **Destruction Derby** fece scuola. Niente a che vedere con l'odierno **Destruction Derby Raw** di Studio 33) e dopo aver ribadito il concetto con **Driver**, sembra intenzionata a dare il meglio di sé con questo **Driver 2**. Aspettatevi quindi il massimo del realismo concesso dal compromesso ludico, tanto nella guida dei veicoli quanto nelle evoluzioni degli stessi coinvolti negli incidenti.

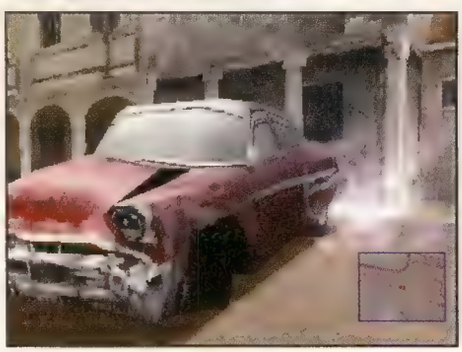
Nonostante la dose supplementare di realismo iniettato nel comportamento e nella composizione del traffico urbano, il team di sviluppo ha avuto anche modo di accrescere la complessità delle reti stradali. Molti di voi avranno notato che le strade in **Driver** si incrociavano tutte perpendicolarmente, formando curve ad angolo retto. In **Driver 2**, invece, compaiono per la prima volta le strade curve, un'aggiunta apparentemente futile, ma che alla prova dei fatti promette di accrescere la profondità di gioco ed il realismo. Un realismo a cui contribuisce senz'altro la minuziosa opera di ricostruzione digitale delle quattro città incluse nel pacchetto ludico. Rio, Havana, Las Vegas e Chicago (con Newcastle, la città sede di Reflections, indicata come potenziale bonus) saranno teatro delle nuove avventure di Tunner nonché espressione della meticolosità con cui il team di sviluppo si è dedicato alla loro ricostruzione. Ben quattro gruppi di persone, armate di macchine fotografiche e videocamere, sono stati inviati nelle quattro città di cui sopra al fine di racimolare il materiale necessario per una minuziosa ricostruzione al computer.

Un altro fattore importante che distingue (e migliora) **Driver 2** rispetto al prequel, concerne la struttura delle missioni. La facoltà di prelevare qualsiasi vettura dal traffico cittadino, unita a quella di percorrere le strade a piedi, annullano la linearità sofferta dal pre-

L'ottimo algoritmo comportamentale tipico delle produzioni Reflections è in **Driver 2** ottimizzato allo spasimo.

La ricchezza di dettagli scenografici supera di gran lunga quella vista nel prequel, non solo per complessità, ma anche per varietà.

Come nel prequel, anche in **Driver 2** è preclusa la possibilità di investire i pedoni. Del resto non è mica di **Carmageddon** che stiamo parlando...



ATTENTION TO DETAIL

Driver 2 include quattro città meticolosamente riprodotte sulla scorta del materiale fotografico racimolato da Reflections durante le sue visite nei luoghi oggetto di trasposizione digitale. Numerose fotografie compongono il vasto repertorio di riferimenti usati dai grafici per ottenere risultati analoghi a quello mostrato in foto. Per la cronaca, questa strettoia potrebbe aiutare non poco a liberarsi da eventuali macchine inseguitrici. Occhio però: attraversarla in controsenso potrebbe non essere la cosa più saggia da fare.

La presenza di strade curve conferisce maggior varietà e realismo alle retri stradali.

quel concedendo al giocatore maggiore libertà decisionale. Le nuove missioni possono infatti prevedere anche la copertura di lunghi tratti a piedi (per consegnare pacchetti dal contenuto dubbio, o per disattivare una bomba, o ancora, per piazzarne una) tant'è che Edmondson dichiara che le fasi appiedate costituiranno all'incirca il 10% del gameplay di **Driver 2**. La possibilità di scendere dalla propria auto aiuta inoltre a sfuggire dagli inseguitori, cambiando macchina di nascosto o intrufolandosi in un capannone abbandonato. Non male. Per quanto riguarda la storia, Tanner dovrà vedersela con gli intrighi doppiogiochistici consumati in terra americana e sud americana, e con boss malavitosi dai nomi quali Alvaro Vasquez e Solomon Caine, quest'ultimo un trafficante brasiliano di cui Tanner dovrà guadagnare la fiducia per poter...(no spolier). L'evoluzione della storia verrà illustrata attraverso FMV in CG, anch'essi ben più sofisticati di quelli (mediocri) visti nel prequel.

Non paga di aver toccato il fondo dell'hardware Sony, Reflections ha pensato bene di introdurre un'inedita modalità a due giocatori via splitscreen. Checkpoint Chases, Tag e Destruction Derby sono le tre modalità pensate apposta per la compartecipazione di due giocatori all'esperienza ludica. Per le ovvie restrizioni dettate dall'ormai vetusta tecnologia PlayStation, il traffico automobilistico sarà limitatissimo, presentando qualche sporadica vettura di tanto in tanto, ma ciò non sminuisce la bontà di questa graditissima implementazione.

In virtù delle numerose aggiunte apportate da Reflections ad una meccanica di gioco già ottima nel suo neo-genere, appare chiaro che **Driver 2** è destinato a fare la felicità di chi ha apprezzato il prequel e non solo. A questo punto basta un ritocco al bilanciamento della difficoltà (quanti di voi sono riusciti a superare la dannata missione finale di **Driver**?) ed il capolavoro è fatto. Appuntamento ai prossimi numeri di **Super Console** per un giudizio spassionato.

QUATTRO ROTELLE MOTRICI.

GRIND SESSION.

SKATEBOARD URBANO.

grind session™

SOLO PER PLAYSTATION.

Giù per le scale mobili della metropolitana.
Su, sul marciapiede. Slide. Bidone della spazzatura: rovescialo.
Salta sull'auto, e fammi vedere un Hollie Flip a 360° e poi un Nose Grab.
Saluta la vecchietta con la spesa.
Bene, ora occhio al palo. Occhio al palo. Occhio al p.

PlayStation®

Triple Crown

VANS

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it Grind Session © 2000 Sony Computer Entertainment America. © 2000 Vans Inc. Vans and the Triple Crown of Skateboarding logos are registered trademarks of Vans, Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Shaba Games.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **Z-AXIS** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **N/A** DATA DI USCITA **AUTUNNO 2000**

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Dopo aver vinto per dieci volte l'ambito titolo di campione del mondo di BMX, Dave Mirra approda finalmente su PlayStation con uno dei giochi più promettenti della stagione autunnale. Bel colpo!

L'equilibrio precario è una delle componenti fondamentali delle gare di BMX... occhio!

La maggior parte delle nazioni europee ha ormai dimenticato le BMX da un bel pezzo, ma negli States lo sport dei funamboli della bicicletta continua tuttora a riscuotere un discreto successo: non bisogna stupirsi, quindi, della rapidità con cui il nuovissimo filone delle simulazioni di BMX ha calamitato l'attenzione della stampa specializzata nordamericana e di un gran numero di yankee provvisti di PlayStation, reduci in larga parte dalle delizie di quel **Tony Hawk's Skateboarding** al quale le softco impegnate nella realizzazione di giochi dedicati alle BMX si sono ispirate per l'allestimento delle strutture dei rispettivi titoli ciclistici.

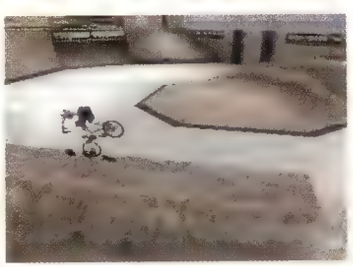
Non fa eccezione in questo senso **Dave Mirra Freestyle BMX**, la cui strettissima parentela con le simulazioni di skateboard che attualmente imperversano sul mercato è ulteriormente ribadita dalle passate esperienze degli sviluppatori, già noti per aver lavorato al mediocre **Thrasher: Skate and Destroy**; Z-Axis, però, sembra aver imparato parecchio dagli errori commessi nel progetto precedente, tanto che **Dave Mirra Freestyle BMX** appare molto più simile a **Tony Hawk's Skateboarding** di quanto ci si potesse aspettare. Nonostante lo stato embrionale della versione dimostrativa diffusa da Acclaim, infatti, il titolo ufficialmente approvato dall'inossidabile Mirra (una vera istituzione nel mondo delle competizioni su BMX) può già contare su un gameplay nettamente superiore rispetto a quello traballante di **Thrasher: Skate and Destroy**, soprattutto per via di una struttura di gioco più coerente e di un sistema di controllo estremamente funzionale.

Le esibizioni nelle arene, del tutto analoghe a quelle di **Tony Hawk's Skateboarding** e **Grind Session** da un punto di vista puramente concettuale, permettono al giocatore di sfruttare ogni singolo elemento dello scenario per l'esecuzione delle figure acrobatiche con cui è possibile ottenere i punti necessari per la vittoria, ma non è questo a stupire in **Dave Mirra Freestyle BMX**. Ciò che sorprende sul serio, e in modo assai favorevole, è la solidità del sistema di gestione delle evoluzioni implementato da Z-Axis, strutturato in modo da permettere una rapida acquisizione delle tecniche di base da parte di qualsiasi utente, ma caratterizzato al tempo stesso dalla presenza di moltissimi trick di livello avanzato la cui perfetta padronanza richiede tempo e pratica. L'effettiva esecuzione delle figure e il relativo concatenamento, d'altra parte, non pongono alcun problema in virtù dell'ammirevole precisione dei controlli, arricchiti da una geniale intuizione a cui i programmatori hanno dato il nome (invero poco fantasioso) di "pulsante modificatore": si tratta di un tasto che, utilizzato in concomitanza con la pressione della croce direzionale in una data direzione, consente di personalizzare i singoli trick aggiungendo variazioni (mani imprudentemente staccate dal

Evoluzioni come questa sono più difficili da descrivere che da eseguire, grazie ai precisissimi controlli.

manubrio, piedi coraggiosamente posizionati sulle pedane arretrate e via dicendo) e rotazioni a volontà, in modo da ampliare a dismisura il numero delle acrobazie a disposizione dell'utente. Anche in questo caso la proficua applicazione delle tecniche aggiuntive necessita di un minimo di attento apprendistato, ma l'intuitività dell'interfaccia utente assicura la totale assenza di scivolate e cadute che non siano imputabili unicamente agli errori commessi dal giocatore. In seguito a questi ultimi, una versione evoluta dell'algoritmo SDS (Skeletal Dynamics System) utilizzato in **Thrasher: Skate and Destroy** si occupa di visualizzare i disastrosi effetti degli impatti tra le articolazioni degli atleti e il duro suolo. Le animazioni, a tale proposito, sono sempre molto fluide e credibili, e non paiono influire più di tanto sugli sforzi sostenuti dal motore poligonale. Il frame rate si mantiene costantemente ancorato su ottimi livelli a dispetto della complessità degli ambienti e dell'eccellente illuminazione dinamica che contribuisce a rendere gradevoli e interessanti le arene, modellate con la stessa cura dedicata dai grafici alla realizzazione delle biciclette e degli spericolati ciclisti.

Le uniche perplessità destate da **Dave Mirra Freestyle BMX**, al momento, sono relative alle occasionali *defaillance* della telecamera virtuale e al rilevamento delle collisioni, apparentemente troppo permissivo nel corso degli atterraggi meno precisi (non che questo sia necessariamente un difetto); entrambi i problemi, comunque, risultano decisamente poco rilevanti e spariscono del tutto di fronte alle promesse fatte da Acclaim per la versione definitiva, che includerà dieci professionisti della BMX (tra cui Troy McMurray, Chad Kagy, Mike Laird, Leigh Ramsdell e l'astro nascente Ryan Nyquist), alcune modalità multiplayer ancora da definire, un sofisticato replay con angoli di ripresa multipli selezionati dinamicamente da un'apposita porzione di codice, una trentina di sponsor di fama mondiale (Adidas e Specialized dovrebbero essere i nomi più noti al grande pubblico) e dodici arene in cui cimentarsi, con tanto di licenze per la riproduzione dell'Eastwood Ramp Park disegnato da Dave Mirra e di quello che viene unanimemente riconosciuto come il miglior percorso coperto per BMX del mondo, ovvero il "Lotto Nr. 8" di Camp Woodward.



HARD-STORE
Vendita per corrispondenza e all'ingrosso Computers & Videogames

CDR VERBATIM e PRINCO A PREZZACCI!
Chiedici i nostri prezzi
VERBATIM a partire da 990+IVA
PRINCO a partire da 700+IVA
disponibili grosse quantità

PS2 Modchip 2in1 per PS1+PS2 Games
CHIP PSX2 DISPONIBILI!
e ovviamente anche i chip per PSX1 e per la nuova PLAYSTATION ONE
con montaggio kit fai da te

MODIFICA TURBO!!!
Overclocca la tua playstation a 95 Mhz!!!
con la nostra istruzioni per la installazione FAI DA TE!
SOLO DA NOI!

DREAMCAST DISPONIBILE!
Permette di giocare con la tua console DREAMCAST ai giochi Playstation1! e il bello con una ultra migliorata a 128 bit!
Una bella occasione per passare a dreamcast... telefona!

Chip Universali Dreamcast! Facilissimi da montare solo 4 fili con istr. FAI DA TE

Novità dell'ultim'ora:
Arrivati i primi sistemi di backup per NEO GEO POCKET - Disponibili PS-SMART LINK per collegare le memorycard PSX al PC -
In arrivo modifiche DVD per PLAYSTATION2
Telecomando per PSX2 - MP3 Player per PSX1...

LISTINO RIVENDITORI DISPONIBILE!!!

Se sei un privato richiedi subito il nostro catalogo a colori... prezzi imbattibili!
Vola sul nostro sito internet se vuoi restare sempre aggiornato sul mondo VIDEOGAMES! WWW.HARDSTORE.COM imperdibile...

SISTEMI COPY ALL 4.0
H.S. è distributore per l'Italia
Solo scheda [illegible] ivata
Sistemi completi:
Lettore CD Plextor 40T
Masterizzatore [illegible]
Box - Scheda Copy all
Qualsiasi copia in 8 min.
Tutto a 1.350.000 IVATO
Pagabile anche in comode rate
SEI IN PROVINCIA DI VICENZA? TI INTERESSA COPYALL? VOLA A PROVARLO DA BAD BOYS - MAROSTICA (VI) TEL. 0424/470689
PERCHE' COPY ALL?
Immaginate un sistema dove potreste masterizzare qualsiasi CD con una semplice pressione di un tasto e senza PC , basta problemi con il PC ma solo un sistema affidabile a prova di "imbecille" che permette di "sfornare" copie in soli 8 minuti di qualsiasi CD. Inoltre acquistando i sistemi a RATE avrete la possibilità di pagarvi il sistema senza anticipare una lira. I sistemi sono collegabili a qualsiasi PC che li riconosce come normali CD e CDRW.

SI RICERCANO RIVENDITORI INTERESSATI A DIVENIRE ESCLUSIVISTI DI ZONA PER LA VENDITA DEI SISTEMI COPY ALL SCSI
Disponibili su richiesta:
Sistemi di backup COPY ALL IDE
Sistemi di backup Game Boy

DREAMCAST PAL
Navigazione Internet ABILITATA!
Telefona per maggiori info in merito...
SOLO 440.000 IVATE
Hai un Dreamcast con modem? Vuoi navigare in INTERNET? Con 50.000 lire ti abilitiamo la navigazione GRATUITA!!! Telefona!
Disponibili Tastiere dreamcast...

TI INTERESSA LA PLAYSTATION ONE? Telefona
Disponibili tutti i giochi PSX2!!!
La confezione comprende:
1 CONSOLE 128 Bit PLAYSTATION2
1 DUALSHOCK2
1 MEMORYCARD2
1 DISCO DEMO
A LIRE 1.199.000 IVATA
PAGABILE ANCHE IN COMODE RATE!!!
Richiedici le condizioni del finanziamento

Acquista ON LINE www.hardstore.com
ONLINE STORE!
Telefona a 0471/501494 * 0471/ 201007
Invia un fax a 0461/397644 * 0471/505763
Vieni a trovarci: A TRENTO C.so 3 Novembre, 72
A BOLZANO Via G. Di Vittorio, 33

HAI UNA CONSOLE DANNEGGIATA?
OPPURE SEMPLICEMENTE DISTRUTTA?
NOI LE RIPARIAMO A PREZZI VANTAGGIOSI IN TUTTA ITALIA!
Sia privati che rivenditori possono accedere ai nostri servizi di assistenza... perchè non tentare? TELEFONACI SUBITO!

Tutti i prezzi sono IVA inclusa e possono variare senza preavviso - i marchi appartengono ai legittimi proprietari

HARD-STORE

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **RAGE** SVILUPPATORE **RAGE** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **OTTOBRE 2000**

WILD WILD RACING

Insieme a **Smuggler's Run** (ex **Getaway**) di Take 2 Interactive, arriva per PlayStation2 un secondo racing game ambientato in scenografie naturali morfologicamente ostili. Diamo un'occhiata a questo **Wild Wild Racing**...

Wild Wild Racing offrirà una discreta gamma di vetture ognuna caratterizzata da differenti livelli prestazionali.

Mostrato per l'ultima volta durante il Tokyo Game Show primaverile, **Wild Wild Racing** ha lasciato in **Super Console** un ricordo non troppo entusiasmante. Un insopportabile frame rate (in considerazione delle potenzialità di PlayStation2), a dispetto degli ambienti poligonali spogli e nebbiosi, ha relegato il racing game della softco britannica Rage nel gruppetto dei titoli-pacco come l'ignobile **Sky Surfer** di Idea Factory (stroncato su questo numero) o l'impronunciabile **Hresvelgr** di Gust (che stroncheremo, forse, quando avremo una pagina di redazionale da buttare). Del resto, la reputazione del team di sviluppo (autore dei mediocri **Space Debris**, **UEFA Striker**, **Expendable** ed altra robetta PC-only) non lasciava sperare in niente di meglio. Solo un aspetto di **Wild Wild Racing** ha incontrato il gradimento di **Super Console**: la fisica comportamentale. Le buggy protagoniste delle competizioni off-road incluse nel pacchetto ludico sembrano reagire in modo estremamente realistico alle sollecitazioni del terreno, impennandosi, inclinandosi su due ruote, ed eventualmente ribaltandosi. Niente di rivoluzionario, sia chiaro, ma tant'è, almeno è più realistico di **Ridge Racer V** (**GT 2000** è su un altro pianeta).

Wild Wild Racing offrirà diverse modalità di gioco: al di là delle consuete Championship, Single Race e Time Attack, saranno altresì presenti le alternative Quest, Down Hill, Mountain Climb, e Stunt. Queste ultime modalità si renderanno disponibili solo dopo aver completato in campionato principale.

La prima (ci riferiamo alla Quest) pone il giocatore al centro di un enorme ambiente selvaggio, ricco di ostacoli ed asperità di vario genere, col compito di doppiare determinati checkpoint orientandosi con l'ausilio della bussola in dotazione. Il gioco comunicherà di volta in volta le zone della mappa da raggiungere, lasciando il giocatore libero di scegliere il tragitto migliore. La modalità Down Hill, invece, propone una corsa spericolata in discesa lungo le pendici di una collina. Il giocatore dovrà raggiungere il traguardo correndo come un ossesso su tracciati sconnessi privi di guardrail (pertanto rischiando di precipitare od ogni piè sospinto). Ben più interessante appare la modalità Mountain Climb: il giocatore gareggia contro le vetture comandate dalla CPU (o da un altro concorrente umano) in una corsa spericolata verso la vetta di una montagna disseminata di ostacoli. Vince chi raggiunge per primo la cima. Sebbene esistano dei tracciati da seguire, è data la possibilità di percorrere vie alternative, al secolo, i fuori pista.

Rage è omertosa sulla modalità Stunt, ma a giudicare dalle foto (da una in particolare, indovinate quale), non è improbabile che faccia leva sulle routine di fisica comportamentale applicate alle vetture per invitare il giocatore a compiere acrobazie spericolate.

In qualità di racing game estremo giocato in scenografie naturali, **Wild Wild Racing** non poteva non offrire condizioni atmosferiche diversificate (tra cui pioggia e nebbia) e differenti condizioni di luce (giorno, notte ed alba/tramonto).

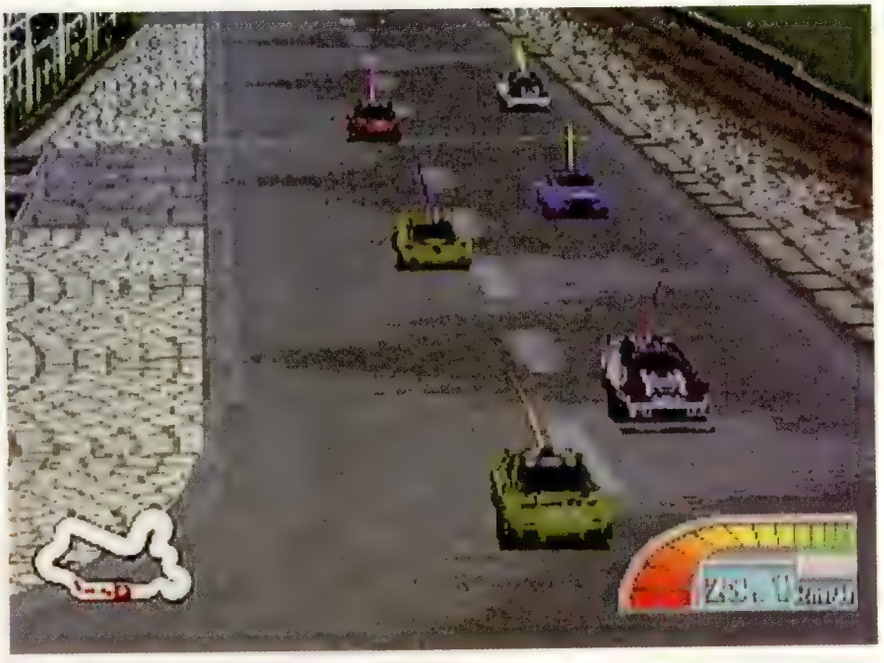
Dal punto di vista estetico, **Wild Wild Racing** denuncia una cura particolare nella modellazione delle buggy, ricche di così tanti particolari che probabilmente l'occhio umano non sarà un grado di notarli tutti. Le scenografie appaiono discretamente realizzate sebbene la natura delle medesime (deserti, montagne e zone boschive) non sia troppo complessa. Lascia invece perplessi il fogging ed il frame rate di cui abbiamo avuto modo di lamentarci all'inizio di questa anteprima, ma non è improbabile che Rage riesca ad apportare le dovute modifiche al motore grafico in tempo per la commercializzazione del gioco.

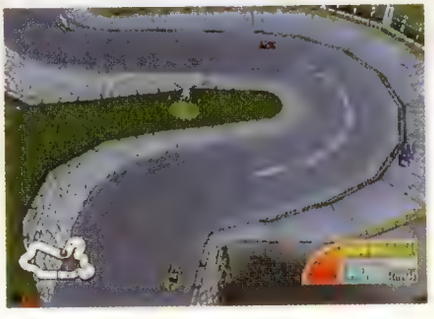
Il realismo comportamentale di **WWR** metterà a dura prova le abilità del giocatore mentre la sua vettura corre spericolata su terreni sconnessi.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **TAITO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **CORSA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **SETTEMBRE**

RC DE GO!

Se anche voi da piccoli avete passato dei pomeriggi a distruggere i mobili di casa colpendoli con macchinine radiocomandate leggete quanto segue, potreste trovarlo molto interessante...





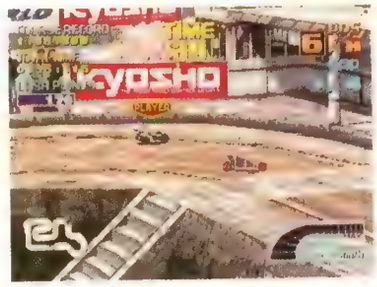
Le macchine di Formula 1 rappresentano il sogno di tutti gli appassionati del genere, velocissime e comode da controllare.

Che i giapponesi siano un popolo strano non lo scopriamo certo ora; basta sintonizzarsi su una rete televisiva in cui vengono trasmessi dei cartoni animati provenienti dalla terra del Sol Levante per rendersi conto che solamente dei folli possono avere certe idee e creare delle serie tanto demenziali. Anche nei videogiochi il popolo nipponico ha sempre dimostrato grande fantasia riuscendo spesso a sorprendere con produzioni caratterizzate da una struttura di gioco insolita e da un notevole grado di giocabilità. Potrebbe essere questo il caso di **RC de Go!** titolo a cui Taito sta apportando le ultime modifiche e che dovrebbe essere completato in un periodo di tempo relativamente breve.

RC de Go! vede il giocatore nei panni di un giovane aspirante campione di automobilismo radiocomandato (si, avete capito bene) che deve prendere parte a tutta una serie di gare per dimostrare la sua superiorità e arrivare a controllare i modellini più potenti e veloci. I percorsi, vari e ricchi di curve secche, da affrontare sempre e comunque a grandi velocità, sono suddivisi in due categorie (asfalto e sterrato), che non si differenziano solamente per quanto riguarda l'estetica ma che costringono il giocatore a variare leggermente lo stile di guida. Oltre alle difficoltà insite nei vari percorsi, e oltre agli agguerriti avversari (sette per la precisione) un altro elemento da prendere in seria considerazione è il tempo limite; in ogni prova infatti bisogna riuscire ad arrivare al traguardo entro un tempo predeterminato. Il premio finale al termine di ogni gara è una quantità variabile di denaro da spendere nel negozietto del meccanico per acquisire utili potenziamenti.

Da quanto abbiamo potuto vedere **RC de Go!** si presenta come il classico arcade immediato e coinvolgente, con un sistema di controllo limitato al minimo indispensabile e con una meccanica di gioco che proprio nella semplicità ha il suo punto di forza. Proprio in questa ottica ci riesce difficile spiegare la mancanza della modalità di gioco in coppia che in un titolo del genere avrebbe senza dubbio garantito una longevità superiore. È probabile che i programmatori nipponici ritenessero difficile riuscire a offrire anche nelle sfide in doppio un titolo veloce senza per questo pregiudicare la giocabilità (la riduzione dell'area di gioco avrebbe influito non poco sul controllo, non permettendo di avere una buona visione del tracciato), e per questo abbiano preferito evitare di inserire una modalità di gioco senza avere la garanzia di mantenere uno standard qualitativo perlomeno sufficiente.

Tutto sommato, malgrado questa lacuna, quanto abbiamo visto sino ad ora è più che promettente. Oltre agli aspetti positivi citati in precedenza, segnaliamo anche la realizzazione tecnica, globalmente più che discreta sia per quanto riguarda la cura posta nella riproduzione dei vari veicoli in miniatura che per la varietà dei tracciati. Ora non resta che aspettare la versione definitiva per vedere se quanto di buono è stato fatto sino ad ora verrà confermato e se alcuni piccoli difetti grafici (in alcuni casi le macchine sembrano appoggiate a terra solo con le ruote anteriori) verranno eliminati.



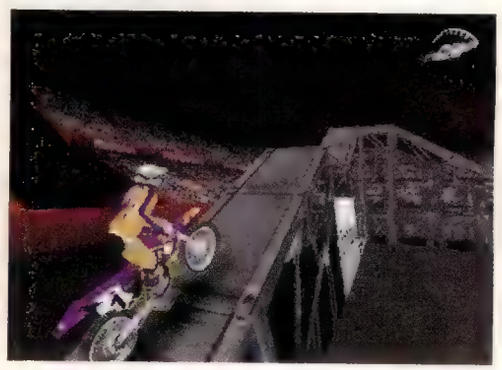
Peccato che i programmatori non abbiano inserito la modalità di gioco in coppia...

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SONY** SVILUPPATORE **DELPHINE** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CDROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **13 SETTEMBRE 2000**

MOTO RACER WORLD TOUR

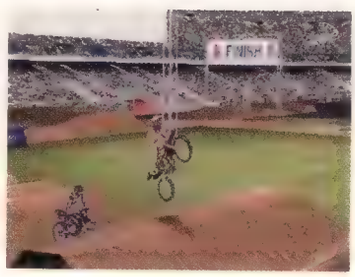
Dall'Isola di Man all'Australia, passando per la Francia e la Germania, sempre e solo su due ruote: Delphine amplia i suoi orizzonti con **Moto Racer World Tour**.

La celebre ruota panoramica di Suzuka assume connotazioni spettrali nelle sue apparizioni improvvise...



Nata su PC con il duplice scopo di dimostrare le potenzialità delle moderne schede grafiche specializzate nel 3D ed iniziare l'utenza dei sistemi Windows ai piaceri dei giochi di guida di stampo arcade, la serie **Moto Racer** non è mai stata una delle più apprezzate tra i possessori di PlayStation, viziati dai titoli motoristici di provenienza nipponica, e poco propensi ad abbandonare un qualsiasi **Ridge Racer** per dedicarsi alle gare motociclistiche su pista e su sterrato proposte nei primi due episodi del franchise di Delphine. La softco francese, però, non si è certo arresa, e con questo **Moto Racer World Tour** ha puntato con decisione sulla quantità e sulla varietà per replicare sulla console Sony il successo precedentemente riscosso sui personal computer. Quella dell'inserimento del maggior numero possibile di modalità di gioco, del resto, è una strategia che solitamente funziona, e che Delphine ha attuato affiancando alle tradizionali competizioni stradali e crossistiche una serie di discipline più inusuali, tra cui meritano menzione il trial, le gare di accelerazione e le corse nei centri abitati dell'Isola di Man, nota per il celebre Tourist Trophy. I programmatori transalpini hanno inoltre fatto ricorso ad un buon numero di licenze per la riproduzione di alcuni tracciati famosi (Suzuka su tutti), e hanno optato per la classica suddivisione del gioco in due sezioni, denominate Arcade e World Tour; la prima consiste ovviamente in una sequenza di gare in cui è necessario ottenere determinati piazzamenti per poter procedere, mentre la seconda permette di cimentarsi in veri e propri campionati, fare pratica con i controlli, migliorare i tempi sul giro e così via.

Ciò che accomuna tutte le competizioni implementate da Delphine è la rinuncia a qualsiasi velleità simulatoria, alla quale gli sviluppatori hanno preferito aspetti come la semplicità e l'immediatezza; a giudicare dalla versione preliminare visionata da **Super Console**, però, i responsabili dei modelli fisici che governano il comportamento delle moto si sono abbandonati a qualche eccesso in questo senso, confezionando un sistema di guida che lascia spesso perplessi. Lanciarsi a tutta velocità su una pista asfaltata per poi frenare in modo troppo energico con la moto inclinata, ad esempio, non provoca alcuna conseguenza, mentre il semplice passaggio dalle strade dell'Isola di Man ai bassissimi marciapiedi che le costeggiano può mandare a zampe all'aria pilota e motocicletta. Diverse incoerenze dello stesso calibro possono essere riscontrate nelle gare di supercross, in cui le aree dissestate mettono in crisi qualunque tentativo di controllare le traiettorie, e nelle competizioni crossistiche all'aperto, che vedono le moto impegnate in derapate che richiederebbero la presenza di quattro ruote in luogo delle solite due. Per ovviare a questo tipo di inconvenienti, ad ogni modo, potrebbe bastare una solida operazione di rifinitura del codice da eseguire nel breve lasso di tempo rimasto prima dell'uscita del gioco nei negozi; tempo che si rivelerà probabilmente insufficiente, invece, per l'eliminazione dei problemi che affliggono il motore grafico di **Moto Racer World Tour**, costantemente in difficoltà a dispetto del livello di dettaglio generale tutt'altro che impressionante. Il lodevole tentativo di realizzare ambientazioni vaste e ricche di strutture a bordo pista si scontra purtroppo con l'inadeguatezza degli algoritmi deputati all'aggiornamento degli scenari, i cui elementi appaiono dal nulla nella stragrande maggioranza dei casi; i difetti grafici, ad onor del vero, arrivano raramente a compromettere il gameplay (si riesce quasi sempre a intuire il verso delle curve, in altre parole), ma la loro portata è tale da diminuire notevolmente l'appetibilità del prodotto e la validità dell'esperienza videoludica approntata da Delphine. La cronica carenza di simulazioni motociclistiche per PlayStation e la quota lorda di modalità e specialità implementate dal team francese potrebbero supplire in qualche modo alle disattenzioni a cui i programmatori non riusciranno a porre rimedio prima della data di uscita, ma la situazione attuale non è esattamente incoraggiante. Per evitare di perdersi nel limbo degli arcade motociclistici mediocri, in definitiva, **Moto Racer World Tour** avrà bisogno di argomenti ben più interessanti dell'innovativa protezione contro la pirateria promessa da Sony...



I passaggi da brivido tra le abitazioni dell'Isola di Man sono un classico delle competizioni su strada.

La tecnologia HONDA sceglie
LOWE UNTAS FIRELLA GÖTTSCHE
XBR-S
SUPER SPORT
La Famiglia è tutto.
IMODA SELLA E LE
SIONI IDRAULICHE.
TA È TROPPO LONTANA
CONFORME
A NORMATIVA
EURO-1
DI DUE ANNI SU TUTTI I
MODELLI A PARTIRE DA 50CC
HONDA
Sulle PAGINE GIALLE
troverai gli indirizzi
delle concessionarie
ufficiali Honda
e dei punti
www.hondaitalia.com
www.honda-eu.com
HONDA

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **4 MULTITAP** DATA DI USCITA **SETTEMBRE**

ECW ANARCHY RULZ

Torna la ECW, la più violenta federazione di wrestling americano nel nuovo titolo targato Acclaim. Riuscirà la casa americana a inserire qualche innovazione, o sarà sempre il solito gioco di wrestling? Leggete per scoprirlo...

Se fino a pochi anni fa il mercato dei videogiochi attingeva a piene mani da una sola federazione di wrestling, la WWF. La situazione è cambiata in maniera radicale dalla seconda metà degli anni '90. Prima la WCW, che anche a livello di gradimento televisivo e di seguito di pubblico ha spodestato la WWF (bella forza, ha "rubato" alla lega rivale tutti i lottatori più forti e famosi...) e ora la ECW, sono diventate protagoniste di tutta una serie di videogiochi. Purtroppo questa "concorrenza" non ha portato a grandi giovamenti al genere dato che le varie produzioni sono tutte molto simili tra loro e le principali differenze riguardano proprio la presenza dei wrestler appartenenti a una federazione piuttosto che a un'altra. Esempio lampante di quanto è stato appena scritto è **ECW Anarchy Rulz** che, nella versione che abbiamo avuto modo di provare (peraltro non definitiva), non presenta particolari innovazioni né rispetto alle precedenti versioni né rispetto alle decine di titoli di wrestling disponibili su PlayStation.

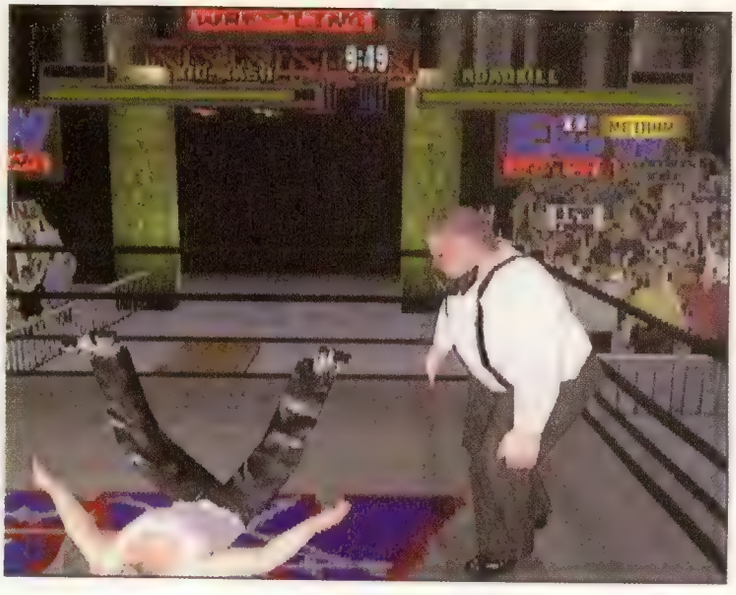
Il numero di modalità di gioco disponibili, veramente elevato, consente di sbizzarrirsi in incontri di ogni genere, siano essi esibizioni in singolo o in coppia o veri e propri tornei per l'assegnazione del titolo mondiale; per cercare poi di rimanere fedeli alle caratteristiche peculiari della ECW, lega rinomata per la notevole violenza dei suoi combattimenti, i programmatori hanno inserito tutta una serie di opzioni che, se propriamente modificate, consentono di esibirsi in incontri nelle gabbie, con filo spinato al posto delle corde o con diversi corpi contundenti sparsi nei pressi del ring che possono essere raccolti e utilizzati per infliggere danni all'avversario. Non manca poi l'ormai classica opzione di editing mediante la quale è possibile sia creare il proprio lottatore ideale decidendone non solo le caratteristiche fisiche, ma anche quelle tecniche, sia costruire dal nulla una riunione di wrestling, scegliendo il luogo e la scaletta degli incontri.

Il settore opzioni e modalità di gioco è quindi ormai completato mentre, una volta passati all'incontro, si notano ancora alcuni particolari che meritano senza dubbio qualche ritocco; innanzitutto le fasi di caricamento sono troppo lunghe e frequenti, tanto che dopo aver ammirato l'ingresso nell'arena di un lottatore bisogna aspettare un ulteriore caricamento (circa una decina di secondi) prima di poterlo vedere sul ring e iniziare l'incontro. Discrete le animazioni, anche se in alcune situazioni sono presenti evidenti problemi di collisione che speriamo vengano risolti nella versione finale. Un elemento invece che necessita di evidenti migliorie sono i fondali. Non importa quale sia l'arena prescelta per il combattimento, in qualunque ambientazione la definizione è mediocre con gli spettatori che assomigliano più che altro ad ammassi di pixel informi, quasi fossero stati attaccati da Blob o da qualche altra mostruosa creatura uscita da un film horror anni '50. Se i programmatori riusciranno a eliminare parte dei difetti citati, **ECW Anarchy Rulz**, pur non brillando per originalità, potrebbe rivelarsi un prodotto tutto sommato discreto, altrimenti ci ritroveremo di fronte al solito gioco di wrestling, appena sufficiente e nulla più.

Anche alcune "affascinanti" donzelle si esibiscono in incontri senza alcuna esclusione di colpi.

Le mosse disponibili sono altamente spettacolari e, tutto sommato, abbastanza semplici da eseguire.

Ecco il solito Editor, con cui creare il solito, stravagante lottatore.



ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **SUNSOFT** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **N/A** DATA DI USCITA **SETTEMBRE**

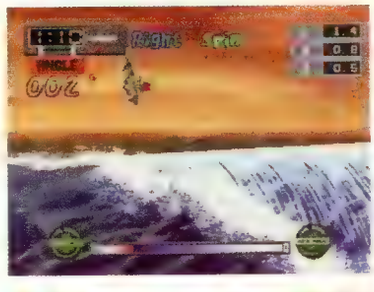
GERRY LOPEZ SURF RIDERS

Quale tipo di gioco potrebbe avere tra i suoi sponsor un prodotto chiamato "Sex Wax" e sfuggire comunque alle forbici della censura? Semplice: una simulazione di surf...

La montagna giapponese che si intravede sullo sfondo ha un profilo familiare...

Il recente boom delle simulazioni dedicate agli sport di tendenza più spettacolari (skateboard e BMX su tutti) non sembra aver interessato, per motivi che sfuggono all'umana comprensione, una delle discipline più interessanti tra quelle attualmente più in voga: il surf. Per ritrovare un'apparizione di un certo rilievo di questo sport nel mondo dei videogiochi, infatti, bisogna addirittura tornare ai tempi del fantastico **California Games** per le macchine a 8 e 16 bit, la cui sezione surfistica era decisamente divertente (nonostante una struttura molto limitata). A voler essere sinceri, le ragioni della scarsa attenzione prestata dai programmatori e dalle softco alle evoluzioni degli acrobati delle onde sono numerose e plausibili. Tanto per cominciare, bisogna considerare le enormi difficoltà che gli sviluppatori si trovano a dover fronteggiare nel tentativo di rappresentare adeguatamente il mare e il suo incessante moto ondoso; non per niente, la prestazione migliore in questo specifico settore rimane tuttora quella di **Wave Race 64**, il cui realistico oceano era il frutto di un gran numero di compromessi e sacrifici nella realizzazione delle strutture secondarie. Non bisogna poi sottovalutare altre questioni come quelle legate al sistema di controllo e alle particolarissime emozioni regalate dal surf, indubbiamente ardue da riprodurre in modo convincente in un videogioco.

L'improbo compito di riportare sulla cresta dell'onda (scusate il gioco di parole) le simulazioni di surf grava a questo punto sulle spalle di Ubi Soft e Sunsoft, che con il loro **Gerry Lopez Surf Riders** non si sono limitate a contattare un surfista famoso per puntare al successo. Tra le licenze acquisite dalla softco francese figurano infatti quelle relative alle tavole (quindici modelli differenti, alcuni dei quali sono stati disegnati dallo stesso Gerry López) e ai regolamenti, improntati al rispetto delle norme stabilite dall'Associazione dei Surfisti Professionisti; le gare sono quindi suddivise in una serie di round a tempo che portano dalle qualificazioni alla finale, ammesso e non concesso che si riescano ad accumulare i punti necessari a prevalere sulla concorrenza. La presentazione generale, comunque, non basta a fare un buon gioco, ed è per questo che gli sviluppatori nipponici hanno prestato parecchia attenzione alla simulazione vera e propria, insistendo in particolar modo sulla caratterizzazione delle singole locazioni (cinque, per la cronaca, ovvero Hawaii, California, Australia, Francia e Giappone). Tale caratterizzazione, ovviamente, è stata ottenuta con un'accurata differenziazione delle onde di ciascuna area, i cui parametri fondamentali (altezza, direzione, velocità e colore dell'acqua) variano in base alle peculiarità dei tratti di mare prospicienti le spiagge riprodotte da Sunsoft. I surfisti, dal canto loro, possono eseguire un buon numero di tecniche più o meno spettacolari, che vanno dai semplici salti alle rotazioni in volo passando per le immancabili transizioni al di sotto dell'onda; il sistema di controllo, allo stato attuale della programmazione, non è esattamente fulmineo nella risposta ai comandi e mostra qualche occasionale indecisione, ma ci sono buone possibilità che i tempi di reazione vengano rivisti prima dell'uscita del gioco nei negozi. La grafica, invece, dovrebbe rimanere praticamente invariata, a dispetto di una certa carenza di dettaglio e di uno stacco un po' troppo netto tra i fondali bidimensionali e gli elementi tridimensionali in movimento. Le onde, ad ogni modo, sono abbastanza belle da vedere e sufficientemente realistiche, anche per merito dei colori brillanti adottati dai grafici e della discreta qualità dei rivestimenti. Sono validi, infine, i temi musicali (nettamente migliori degli effetti sonori, talvolta fastidiosi) e i settaggi messi a disposizione da Sunsoft, che includono una rilassante modalità "Free Play" e tre livelli di difficoltà crescente per le competizioni a punti: qualità che dovrebbero bastare a rendere **Gerry Lopez Surf Riders** popolare tra i possessori di PlayStation con la passione per il surf, effettivamente rimasti "a digiuno" per troppi anni.



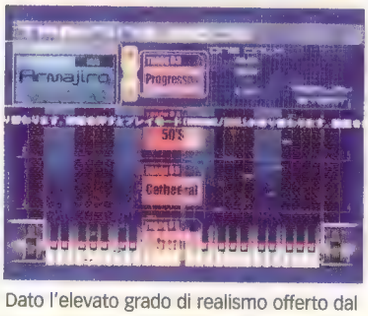
Il character design è gradevole, anche se non particolarmente originale.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCET** GENERE **MUSICALE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **21 SETTEMBRE**

KEYBOARDMANIA

Dopo i fortunati **Guitar Freaks** e **Drummania**, proseguono i rhythm game Konami di tipo realistico. Questa volta è giunto il momento di misurare la nostra abilità musicale con le tastiere.

La tastiera USB della versione casalinga (sopra) non regge il confronto con quella del coin-op (destra) in quanto a qualità dei materiali impiegati.



Dato l'elevato grado di realismo offerto dal gioco sono consigliate lunghe sessioni di allenamento nel Training Mode.

A partire da **Guitar Freaks**, il livello di realismo dei simulatori di strumenti musicali della serie Bemani ha subito un continuo incremento. Mentre il simulatore di chitarra targato Konami offriva al giocatore un controller che ben poco aveva a che vedere con lo strumento originale (in termini di complessità), il titolo che l'ha seguito presentava un livello di fedeltà dei controlli decisamente maggiore. Intitolato **Drummania**, era costituito da una vera e propria batteria digitale realizzata da Yamaha. Per avere un gioco musicale che riproduce in tutto e per tutto lo strumento che intende emulare bisogna però attendere **Keyboardmania**, apparso nelle sale giochi giapponesi alla fine di febbraio di quest'anno ed in arrivo su PlayStation2. Simulatore di tastiera elettronica, il coin-op sfoggia di fronte a due monitor da 29 pollici posizionati in verticale altrettante tastiere a 24 tasti realizzate da Yamaha. Sul lato di queste è posizionata una rotellina impiegata per modificare il pitch della musica, comando aggiuntivo che corrisponde nel gioco all'alzata di chitarra di **Guitar Freaks** o allo scratching di **Beatmania**.

Come in tutti i titoli della serie Bemani, il giocatore deve seguire le indicazioni che scorrono a cascata sullo schermo premendo i tasti a ritmo di musica. Il grado di difficoltà del gioco dipende sia dalla complessità del brano da affrontare che dal livello di realismo selezionato. Impiegando la modalità di gioco principale, la sequenza di tasti che deve premere il giocatore non corrisponde alla reale esecuzione del brano che si sta ascoltando. Accorgimento apportato per evitare che un'eccessiva fedeltà con lo strumento principale scoraggi il pubblico occasionale. Una volta impratichiti con l'uso della tastiera si può accedere a delle modalità segrete che permettono di affrontare le canzoni seguendo nel minimo dettaglio lo spartito originale. In pratica il gioco si trasforma in una sorta di karaoke strumentale che riproduce fedelmente una tastiera elettronica reale. Per ciò che concerne le canzoni contenute nel gioco, in **Keyboardmania** potete trovare ventiquattro brani comprendenti i generi più disparati tra cui progressive, techno, jazz e hip hop. A differenza della maggior parte dei titoli della serie Bemani, gli autori delle musiche sono artisti giapponesi scritturati da Konami appositamente per il gioco. Attendetevi quindi una colonna sonora dall'elevato livello tecnico, piacevole sia da ascoltare che da suonare.

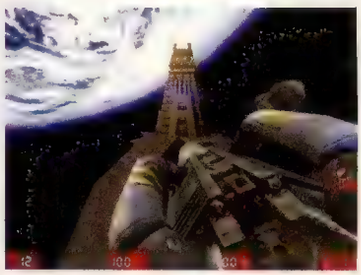
Dal punto di vista grafico **Keyboardmania** compensa la sua semplicità cosmetica con l'originalità e la qualità artistica dei disegni che accompagnano le canzoni. Sequenze di immagini ed animazioni che si fondono con la musica generando uno spettacolo piacevole anche per chi assiste alle vostre esibizioni. Secondo titolo della serie Bemani disponibile per PS2, la conversione di **Keyboardmania** offre un'assoluta fedeltà con l'originale. Le uniche eccezioni sono la visualizzazione in orizzontale dello schermo di gioco e la sostituzione, per ovvie ragioni di costo, della tastiera originale Yamaha con una realizzata in materiali più economici stile pianola per bambini. A differenza della batteria di **Drummania**, la tastiera per PS2 va collegata all'ingresso USB risultando così compatibile ad altri utilizzi su personal computer se dotati dei driver adeguati. Altre differenze con il coin-op comprendono l'aggiunta di diversi brani inediti e di alcune modalità di gioco esclusive dell'adattamento per il mercato casalingo. Il gioco è stato inoltre reso compatibile con i futuri Append Disc che permetteranno di incrementare il numero di canzoni disponibili. **Keyboardmania** promette sensazioni di gioco più vicine all'utilizzo di una reale tastiera rispetto ai due precedenti rhythm game simulativi prodotti da Konami. L'unico difetto del gioco sarà il costo che, tastiera compresa, minaccia di essere molto elevato.

X TECNOLOGIES
PC and PlayStation™ accessories
Play together
Dark Rumble
analog/vibration function
Memory Cards
Super Mito - digital standard joypad
Roadstar - compact wheel vibration function
Ducati Corse - racing handlebar
CTO S.p.A.
Via Piemonte, 7/f - 40069 Zola Predosa - Bologna, Italy
Ph. +39 051 6167711 - Fax +39 051 753418
www.xtecnologies.com

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **EPIC** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **SPLIT/ONLINE** DATA DI USCITA **NOVEMBRE**

UNREAL TOURNAMENT

E' troppo bello per essere vero... infatti è *unreal*. Arriva su PlayStation2 la conversione dell'eccellente sparatutto in prima persona di Epic Mega Games.



Il fucile di precisione è ormai uno standard nel genere. Nella modalità Assault il suo impiego risulta particolarmente utile a difendere la propria roccaforte dagli attacchi nemici.

Se il buon giorno si vede dal mattino, l'annuncio della conversione di **Unreal Tournament** per PlayStation2 non può non suscitare un fremito nel cuore degli appassionati di sparatutto in prima persona. La versione PC di **Unreal Tournament** ha radicalmente ridefinito il genere e stabilito i paradigmi a cui dovranno rifarsi le produzioni future. Neanche **Quake III Arena** è riuscito a tener testa allo sparatutto di Epic Mega Games, lodato da critica e pubblico ed assurto in poco tempo a status di miglior FPS in multiplayer mai realizzato. Non c'è utente PC che abbia il coraggio di negare la superiorità di **Unreal Tournament** rispetto a **Quake III Arena** (nonostante le curve di Bezier e, più in generale, la superiorità cosmetica del titolo id) ed è pertanto con estrema gioia che la proto-utenza PlayStation2 ne attende con impazienza la conversione. Abbandonata completamente ogni pretesa narrativa soggiacente la meccanica di gioco blastatoria, gli sviluppatori hanno destinato tutte le loro risorse all'edificazione di arene, all'ideazione di armi e al concepimento di modalità di gioco specificatamente pensate per il multiplayer.

Dietro finanziamento di Infogrames, il team di sviluppo ha da circa 5 mesi avviato il processo di trasposizione di **Unreal Tournament** verso il nuovo formato Sony con risultati promettenti. La qualità cosmetica appare infatti analoga a quella della controparte PC. Il pacchetto ludico includerà ben 50 livelli comprendenti quelli presenti nella versione PC più altri inediti, pensati per trarre vantaggio dalle potenzialità di PlayStation2. L'armamentario disponibile comprenderà pistole e fucili al plasma (e non), mitragliatori, lancia razzi, lancia lame rotanti e quant'altro, e riproporrà l'ambivalente funzionalità dell'equipaggiamento bellico laddove l'impiego di due grilletti (i due tasti del mouse nella versione PC) permette di modificare il tipo di fuoco (per esempio, il lancia razzi funziona anche da lancia granate, mentre il fucile al plasma spara sfere energetiche o un lungo raggio carbonizzante in funzione del tasto adoperato).

Sebbene sia ovviamente previsto l'impiego del DualShock2, **Unreal Tournament** consentirà anche di utilizzare un qualsiasi mouse USB collegato nell'apposito ingresso montato sulla console Sony, per un'esperienza ludica ancora più simile a quella offerta dalla versione PC. E non solo. Insieme alla modalità multiplayer via split screen, Epic Mega Games ha confermato l'inclusione di un'opzione per il gioco on-line fruibile sia con l'impiego di tradizionali modem analogici che digitali/DSL.

Per quanto riguarda le modalità di gioco, **Unreal Tournament** offre tutto l'occorrente per soddisfare le specifiche predilezioni dell'utenza. Come nella versione PC abbiamo: Domination (due squadre si contendono il possesso di particolari zone della mappa), Assault (le due squadre si alternano nelle fasi di attacco e difesa di particolari obiettivi), Capture the Flag (il mitico cattura la bandiera) ed il classico Deathmatch (solo contro tutti, vince chi raggiunge per primo un dato numero di frag).

Al fine di personalizzare il proprio combattente digitale (pratica indispensabile per distinguersi in eventuali partite online) è inoltre possibile sceglierne sesso, specie e colore della divisa da un elenco di alternative. Le combinazioni possibili sono circa 300.

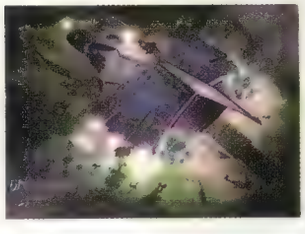
In arrivo entro l'anno, **Unreal Tournament** promette di inaugurare nel migliore dei modi la produzione di FPS per PS2, settando da subito alti standard qualitativi. E con **Time Splitters** in arrivo da Free Radical, la nuova piattaforma Sony appare decisamente appetibile agli appassionati del genere...

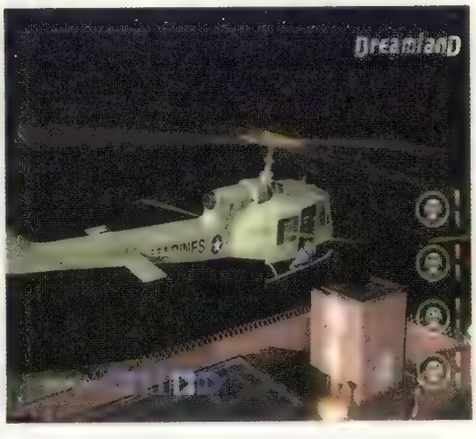
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **MYTHOS GAMES** SVILUPPATORE **VIRGIN** GENERE **STRATEGICO** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **2001**

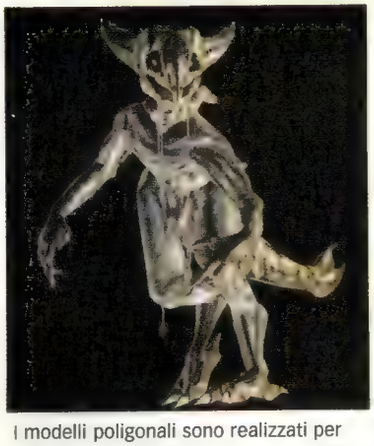
THE DREAMLAND CHRONICLES FREEDOM RIDGE

Dopo **Kessen**, **Velvet File** e **Rig of Red**, la line up di strategici a turni per PlayStation2 registra una promettente new entry. Riuscirà **Dreamland** a tener testa alla produzione nipponica? Secondo Mythos Games, si, basta essere *realistici*...

Il livello di interazione con i fondali tocca in **Dreamland** punte di realismo sbalorditive. La sequenza mostra gli effetti di un'esplosione sulla scenografia poligonale.







I modelli poligonali sono realizzati per via scheletrale lasciando al motore di gioco il compito di determinare il numero di poligoni necessari a comporli in base alla distanza.

Chi di voi ricorda **X-Com**? Dai, fate un piccolo sforzo. **Enemy Unknown** e **Terror From the Deep** non sono giochi che si dimenticano facilmente. Pubblicati fra il '94 e il '95 per PC e PlayStation, questi due strategici a turni non avranno ridefinito il genere come fece a suo tempo **Command & Conquer**, ma avevano dalla loro un'atmosfera che le produzioni Westwood possono solo invidiare. Ed è per questo motivo che Mythos Games ha deciso di insistere con il turn based. Secondo gli sviluppatori, infatti, soltanto un'impostazione a turni può veicolare alti livelli di suspance e tensione (e chi ha giocato alla serie **X-Com** non può che annuire). **Dreamland** ricalca quindi più o meno pedissequamente la struttura della serie **X-Com** con il giocatore impegnato in una lotta per la sopravvivenza della razza umana minacciata dall'opera sterminatrice degli alieni invasori(i Saurani, per la cronaca).

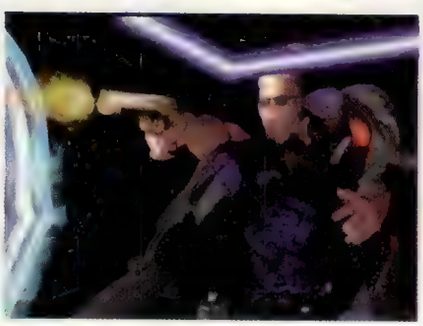
Dreamland si gioca su due livelli: da un lato è necessario allestire la base delle forze terrestri (con tanto di caserme e laboratori scientifici per la ricerca e l'analisi della tecnologia aliena eventualmente recuperata sul campo di battaglia), arruolare nuove leve, equipaggiarle e dotarle dei mezzi offensivi adeguati per contrastare l'avanzata degli extra-terrestri. La seconda fase (eventualmente preceduta da una "micro-fase" dedicata all'intercettazione ed abbattimento dei dischi volanti avvistati) si svolge in un ambiente di gioco interamente poligonale, animato in tempo reale. Ed è a questo punto che il progetto di Mythos Studios tira fuori le sue caratteristiche più promettenti. Sebbene la meccanica di gioco non si discosti da quella già apprezzata nei precedenti capitoli della serie, particolare enfasi è stata riposta nel realismo dei combattimenti. Alleggerito dal peso computazionale eventualmente sofferto nel gestire i combattimenti in tempo reale, l'Emotion Engine sarà principalmente impegnato nella gestione delle routine di fisica dinamica che, a sentire gli sviluppatori, inietteranno un realismo assoluto negli scontri a fuoco. Innanzitutto, l'intera scenografia poligonale può essere demolita pezzo per pezzo a colpi di missili e quant'altro. Le mura dei palazzi crollano, i mattoni volano via rotolando per terra, alberi e pali della luce si piegano, il terreno si apre in una voragine ingoiando tutto ciò che lo circonda. I corpi di alieni e umani eventualmente colpiti dall'onda d'urto vengono sbalzati all'indietro, perdendo eventualmente qualche pezzo. Gli oggetti poligonali collidono e reagiscono realisticamente ad ogni sollecitazione. E così via, verso un livello di realismo che Mythos Games non esita a definire "semplicemente vero". Il merito di tanta magnificenza comportamentale è da imputare ad un sistema di animazione scheletrale per cui ogni "osso" dei modelli poligonali ed ogni componente delle strutture non organiche, reagisce realisticamente alle sollecitazioni a cui è sottoposto. Ogni articolazione gode di specifiche proprietà, infrante le quali gli arti si staccano come rami secchi. E ancora. Il livello di dettaglio dei modelli poligonali si altera in accordo con la distanza, seguendo le indicazioni ottenute dalle formule matematiche generatrici delle curve di bézier (si, proprio loro). Il tutto viaggerà ad una velocità standard di 30fps usando circa 300.000 poligoni al secondo (10.000 per ogni frame). Non è una cifra sbalorditiva, certo, ma il risultato promesso in termini di realismo comportamentale dovrebbe fare la differenza.

Disegnato esclusivamente attorno alle caratteristiche rivoluzionarie di PlayStation2, **Dreamland** promette molto e Virgin può ritenersi fortunata per essersene assicurata la distribuzione in Europa (prevista per il 2001). In attesa di ricevere ulteriori informazioni su questo promettente progetto, **Super Console** invita a tenere le dita incrociate.

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **N-SPACE** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **IMMINENTE**

DUKE NUKEM PLANET OF THE BABES

Il re dell'azione Duke è di nuovo in campo con due pensieri fissi per la testa: masticare gomme e demolire l'impossibile. Il problema è che ha finito le cicche...



I livelli subacquei rappresentato una gradita novità nella serie

Le due precedenti apparizioni di **Duke Nukem** su PlayStation non hanno certamente sorpreso, ma con **Duke Nukem: Planet of the Babes** le cose potrebbero essere rettificate.
Il gioco è ambientato sul pianeta Terra in un futuro remoto. A seguito di un'invasione aliena tutti gli esponenti maschili della razza umana sono stati eliminati lasciando gli schifidi extraterrestri dagli occhi a mandorla in allegra compagnia delle donne superstiti. Dopo essere evase dal campo di concentramento alieno, un manipolo di coraggiose ragazze si riunisce nel gruppo di resistenza UBR (Unified Babe Resistance). Nella speranza di liberare il pianeta dagli indesiderati visitatori, l'UBR ha preso possesso di una macchina del tempo e con essa rintracciato il macho Duke per invocarne l'aiuto. Poco sorprendentemente, l'idea di un futuro di sole donne solletica l'interesse maschiale di Duke ben felice di pavoneggiarsi nell'opera di sterminio degli extraterresti sotto gli occhi delle suadenti donzelle.

Duke Nukem: Planet of the Babes consta di 24 livelli interamente poligonali e ad alta risoluzione. Di questi, 14 sono dedicati al gioco principale, mentre la modalità di gioco in coppia via split screen si svilupperà lungo 6 livelli appositamente concepiti. I restanti 4 stage sono in realtà arene di addestramento, pensate per istruire il giocatore sulle mosse (vecchie e nuove) performabili da Duke. Gli sviluppatori hanno, infatti, allargato il ventaglio di manovre eseguibili dall'utente introducendo nuove mosse quali il salto, l'arrampicata ed il nuoto (utile anche per attraversare particolari zone a gravità zero). Al fine di semplificare alcune operazioni ed offrire maggior dinamicità all'esperienza ludica, è stato inoltre introdotto un sistema di azione automatica denominato appunto Auto-Action. In pratica, Duke sarà in grado di eseguire autonomamente alcuni azioni basilari come aprire le porte o scavalcare piccoli dislivelli. Una vera e propria rivoluzione concettuale il cui impulso innovativo non mancherà di scuotere l'intero settore dell'intrattenimento elettronico...er...vabbe' andiamo avanti.

L'armamentario di cui Duke disporrà nel corso della sua battaglia contro le forze extraterresti comprende lancia fiamme, lancia granate, possenti mitragliatori, e, *dulcis in fundo*, la mitica Golden Desert Eagle. In più, il nostro eroe (anzi vostro, noi ce ne laviamo le mani), potrà impiegare un vasto repertorio di gadgets ad alta tecnologia. L'inventario comprende un jet-pack, un teletrasportatore, un paio di visori a raggi infrarossi, bombole d'ossigeno per l'immersione subacquea ed una maschera anti gas. I combattimenti, mostrati dall'ormai classica visuale in terza persona (ma non era meglio quella in soggettiva? Vabbe'...), dovrebbero vantare una

Diversi filmati in FMV illustrano l'evoluzione narrativa del gioco, dall'evocazione di Duke attraverso la macchina del tempo (sopra), alle opere di convincimento messe in atto dalle donzelle per assicurarsene l'appoggio (destra). Chissà qual'è la ricompensa promessa...

maggior semplicità esecutiva grazie all'inclusione di un sistema di auto puntamento, un'altra novità che, insieme all'Auto-Action, non mancherà di scuotere l'intero settore dell'intrattenimento elettronico...er...vabbe' andiamo avanti (2).

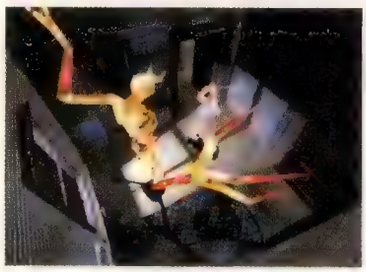
Si è parlato di armi, di accessori e di livelli, ma i nemici? Duke avrà di che preoccuparsi visto che la marmaglia elettronica inclusa da n-Space nel pacchetto ludico comprende ben 20 tipologie di nemici, dai gorilla mutanti agli scimpanzé, dagli orangutanghi ai trogloditi, è in più (colpo di scena) alcune donne cacciatrici di taglie a cui Duke dedicherà la medesima attenzione riservata agli avversari "tradizionali" (del resto siamo nell'epoca della parità dei diritti e anche le donne hanno diritto alla loro dose di piombo).

Lo sviluppo di **Duke Nukem: Planet of the Babes** è ormai alle ultime fasi, tant'è che mentre leggerete questa anteprima non è improbabile che sia già disponibile nei negozi. Ma prima di correre a comprarlo, un consiglio: prendetevi una pausa di riflessione di un mesetto ed attendete il giudizio di **Super Console**.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **THQ** SVILUPPATORE **HEAVY IRON** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **FINE ANNO**

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

Sebbene Capcom sia ormai dedita allo sviluppo di videogiochi per i nuovi sistemi a 128 bit, gli appassionati di horror adventure a 32-bit non devono sentirsi abbandonati. Insieme ad **Alone in The Dark 4** è infatti in arrivo da THQ un nuovo survival horror ispirato alla mitica trilogia cinematografica *Evil Dead* di Sam Raimi.



Al di là degli zombi comparsi nella pellicola cinematografica, **Evil Dead** includerà un'inedita marmaglia di indemoniati digitali.

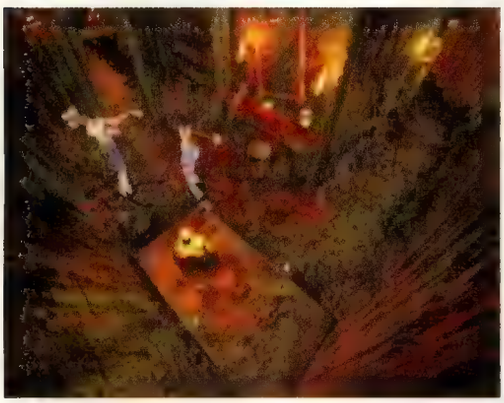
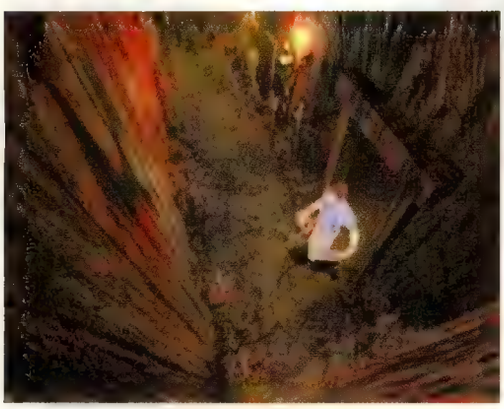
Quando chi vi scrive ebbe l'ardire di vedere il primo *Evil Dead* di Sam Raimi (aka *La Casa* in Italia), dormire divenne da allora un continuo appuntamento con gli incubi. Era dai tempi de *L'Esorcista* che il terrore demoniaco non veniva veicolato con tanta efficacia, sparato con tanto vigore fin dentro il subconscio dello spettatore da restarci per settimane, covando incubi destinati a popolare le ore notturne anche dei meno impressionabili.

Al di là degli effetti speciali, del sangue e degli smembramenti, il vero strumento del terrore registrato sulla pellicola era il sonoro; nella fattispecie le voci ora gracchianti ora oltretombali dei non morti facevano rizzare i peli sulla schiena inducendo spesso a voltarsi di scatto per sincerarsi di non essere insediati da seppure improbabili creature del buio. In sintesi, la visione del film al buio era (ed è) pratica sconsigliabilissima. Diverso, invece, il discorso per i due seguiti che, insieme al primo, compongono la trilogia di *Evil Dead*. Mosso probabilmente dall'esigenza di rendere appetibile la serie al grande pubblico (composto in buona parte da individui poco propensi a soffrire le pene del terrore puro), Sam Raimi vi ha iniettato una forte dose di humor nero trasformando *Evil Dead* nella grottesca parodia di se stesso. Con *Evil Dead 2* e *Evil Dead 3: Army of Darkness*, il film horror raimiano smette di spaventare e comincia a divertire. L'impatto terrorizzante delle maschere sanguinolente e laide dei non morti viene mitigato dalle espressioni buffe e dai commenti dissacranti di Bruce "Ash" Campbell. Lo spettatore diventa partecipe della demolizione sistematica dell'orrore attraverso le battute da film di serie Z di Ash (*"dammi un po' di zucchero baby"*), egli stesso sempre meno terrorizzato e sempre più imbranato (*"Klatu verata …er…cof, cof…nihcto?"*).

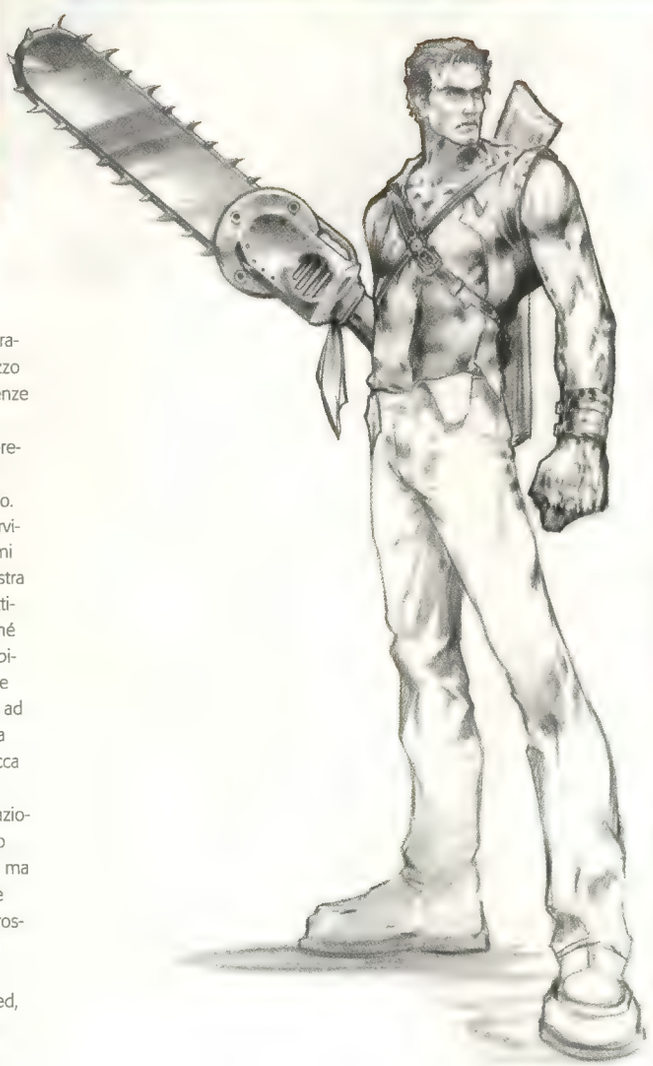
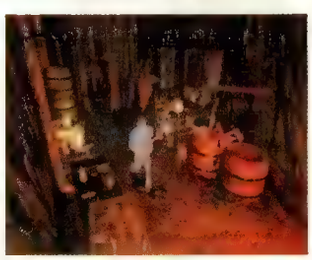
Contemporaneamente la serie comincia ad assumere caratteristiche che sembrano pensate apposta per un'eventuale trasposizione videoludica. Ash è in grado di attaccare una motosega al braccio destro impugnando un fucile a pompa nella mano sinistra; Ash può stendere orde infinite di zombi sparando proiettili illimitati, trapassando file di non morti con un colpo di motosega; Ash deve recuperare il libro magico Necronomicon. Ash deve salvare una dolce donzella, e così via…

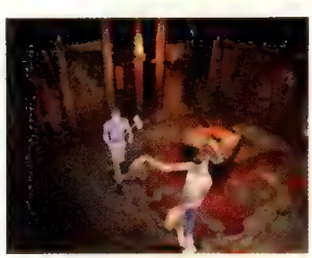
Non sorprende quindi che THQ abbia in serbo per l'utenza PlayStation (e PC, e forse Dreamcast) questo **Evil Dead: Hail to the King**, horror adventure ispirato alla serie cinematografica da un lato e alle produzioni Capcom dall'altro.

Primo progetto del neonato team di sviluppo Heavy Iron (composto da ex-membri di Square LA, responsabili del primo **Parasite Eve**), **Evil Dead** promette di rifarsi ai climi genuinamente terrorizzanti del primo episodio della trilogia filmica senza però rinunciare alle battute di Campbell, il cui contributo al progetto comprende la registrazione di alcune frasi pronunciate dall'Ash digitale. Le scenografie ripropongono gli scenari dei primi due episodi della serie, con tanto di bosco, chalet e tutto il resto, apparentemente scartando i temi fantastico-medievali di *Army of Darkness*. Gli studi di Reinaissance, la società di Sam Raimi, hanno offerto ad Heavy Iron la consulenza ed il materiale necessario a riprodurre le atmosfere del film, fornendo altresì utili consigli nella scelta delle inquadrature da impiegare per le varie scene. Il team di sviluppo, dal canto suo, ha provveduto a rendere i fondali bidimensionali ancora più realistici di quelli visti nella serie **Resident Evil**, grazie alla presenza di numerosi elementi animati (fiamme, nebbia etc…) e soprattutto all'inedi-

Come ormai consuetudine in ambito horror adventure, **Evil Dead** vanta angoli di ripresa di stampo cinematografico, pensati per innalzare il livello di tensione.



to impiego su PlayStation di una palette di colori a 24 bit. La narrazione della storia prevede l'uso ambivalente di scene di intermezzo in real time e pre-renderizzate, ispirate, queste ultime, alle sequenze più famose dei film di Raimi.

Ash potrà impiegare diverse armi. Oltre alla motosega, sono previsti un'ascia, candelotti di dinamite e quant'altro faccia comodo nella lotta contro le 20 razze di mostri inclusi nel pacchetto ludico. Diversamente da quanto s'è visto fino ad oggi nel genere dei survival horror, **Evil Dead** consente al giocatore di impiegare due armi contemporaneamente (ad esempio, la motosega nella mano destra e il fucile nella sinistra). In questo modo la meccanica di combattimento dovrebbe beneficiarne in complessità e dinamismo nonché in tatticismo laddove sarà scopo del giocatore indovinare la combinazione più letale per far fronte alle insidie del caso. Non solo. Le due armi potranno essere impiegate in maniera combinata. Sarà ad esempio consentito immobilizzare il nemico trapassandolo con la motosega e finirlo infilandogli la canna del fucile a pompa in bocca e tirando il grilletto. Tipico di Ash…

Sebbene manchino ancora un po' di mesi alla commercializzazione di **Evil Dead**, sembra che Heavy Iron abbia in mano un titolo destinato non solo ad appagare i fan della serie cinematografica, ma anche ad inaugurane una videoludica di tutto rispetto, meritevole dell'attenzione di tutti gli appassionati di horror adventure. Nei prossimi numeri **Super Console** non mancherà di tenervi aggiornati sullo stato di avanzamento dello sviluppo (la versione visionata all'E3 è parsa fin troppo embrionale per esprimere un giudizio) ed, ovviamente, di comunicarvi il risultato finale in tempo per la sua commercializzazione prevista per la fine dell'anno.

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SCEA** SVILUPPATORE **INSOMNIAC** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2** DATA DI USCITA **FINE ANNO**

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

Come da tradizione, l'anno videoludico di PlayStation propone in chiusura un nuovo episodio di **Spyro the Dragon**. Per l'occasione Insomniac ha dato il meglio di sé. Diamo un'occhiata a cosa ha saputo inventarsi questa volta...

Nuovi e vecchi minigiochi saranno inclusi nel pacchetto ludico e, per la prima volta nella serie, saranno fruibili da due giocatori contemporaneamente.

Il quartetto mostra i nuovi personaggi inclusi in **Spyro: Year of the Dragon**: (partendo da sopra) Sheila, Sergeant Byrd, Bentley e Agent 9

Sembrava l'ennesimo platform game concepito sulla scia rivoluzionaria di **Mario 64** e, come tanti, destinato ad eclissarsi nel breve periodo, ma **Spyro the Dragon** (1998) ha saputo distinguersi dalla massa clonante ritagliandosi uno spazio tutto suo nell'elenco dei franchise Sony. Approdato con successo anche sul mercato nipponico (fortuna analoga condivisa solo dalla serie **Crash Bandicoot**), **Spyro the Dragon** ha dato prova dell'abilità e della qualità del team Insomniac, facendo di quest'ultimo uno dei protagonisti del settore. Giocabilità ai massimi livelli, motore grafico sorprendente, design oculato e caratterizzazione attenta, sono armai caratteristiche endemiche della serie. Sembra impossibile che lo stesso team abbia partorito anche il mediocre **Distruptor** (PlayStation, 1996). Ciononostante siamo giunti alla terza edizione, passando per una seconda (**Spyro: Ripto's Rage**) che ha saputo offrire qualcosa di realmente nuovo rispetto al capostipite (si pensi alle sottomissioni e ai vari sottogiochi). E **Spyro: Year of the Dragon** non è da meno.

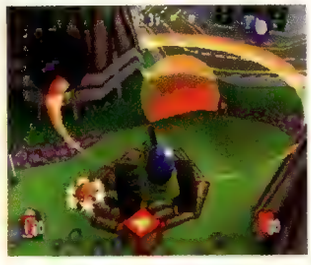
La storia: dopo aver finalmente goduto della vacanza alle Dragon Shores, Spyro e la sua inseparabile libellula Sparx tornano nel loro mondo in tempo per partecipare alla cerimonia di consegna delle nuove uova di drago da parte delle fate locali.
Dopo una notte di bagordi passata a festeggiare l'evento, la massa dragoniana cade in un profondo sonno ristoratore (chissà che mal di testa il giorno dopo...).
Ne approfitta una strega malvagia, Bianca (strano nome per una "strega malvagia"), che con l'aiuto dei suoi servitori fa razzia di tutte le uova fresche di consegna. Il mattino successivo, i draghi scoprono che la loro nuova e preziosa covata è sparita ed incaricano chi sapete (e dai che l'avete capito benissimo) di recuperare il maltolto.

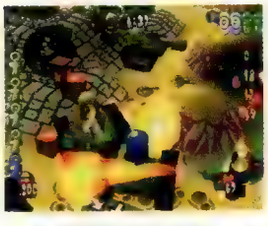
Le avventure di Spyro riprendono, quindi, stavolta attraverso ben 30 nuovi mondi ricchi di nuove sfide, nuovi nemici e nuove sorprese. Numerose sono infatti le novità introdotte, ma la più eclatante riguarda il numero di personaggi comandabili dall'utente.
Al di là del traghetto viola, il giocatore avrà modo di affrontare missioni specifiche al comando di Sheila il canguro, Sergeant Byrd il pinguino voltante (don't ask), Bentley lo Yeti, e Agent 9, una scimmia da laboratorio super intelligente biologicamente superiore al resto della sua specie. Inutile sottolineare che le abilità specifiche di ognuno di questi, innesca meccaniche di gioco differenti utili a donare varietà al pacchetto ludico.
Oltre ai nuovi personaggi e agli immancabili nuovi mondi, il terzo capitolo della serie offre nuovi veicoli e nuovi sottogiochi. Spyro (o chi per lui) potrà imbarcarsi su un sottomarino, guidare un carro armato, o addirittura cavalcare un razzo per raggiungere nuove altezze. Fra i minigiochi segnaliamo lo skateboarding e il pugilato. Merita altresì citazione la possibilità (inedita nella serie) di giocare contro un altro essere umano ad alcuni dei minigiochi presenti (eventualmente accessibili singolarmente una volta scoperti nella modalità di gioco principale). Non male.

Tanta nuova carne al fuoco, dunque, per il terzo e conclusivo capitolo della serie su PlayStation. **Spyro: Year of the Dragon** rappresenta il risultato di ben due anni di affinamento ed implementazione di soluzioni ludiche. Per ben due volte, Insomniac è stata abile nel trovare il giusto compromesso fra l'esigenza di rendere **Spyro** accessibile all'utenza giovane e, al tempo stesso, impegnativa ed appagante per quella meno sprovveduta. Due anni di esperienza nel settore dei platform 3D che, **Super Console** ne è certa, si faranno notare...

TEAM BUDDIES

Dopo un lungo periodo di gestazione, **Team Buddies** è quasi pronto per gli scaffali dei negozi. **Super Console** ha dato un'occhiata ad una versione semi-definitiva. Ecco a voi le prime impressioni...





Il giocatore può comandare un vasto repertorio di mezzi d'attacco dagli aerei (sopra) ai cingolati (in alto)

Caratterizzato da un look ilare e fumettoso **Team Buddies** è un gioco a metà strada fra l'action game e lo strategico in tempo reale. Il giocatore allestisce le sue truppe collezionando e accatastando particolari casse rilasciate sulla mappa di gioco. Calciando queste casse ottiene altresì armi e veicoli indispensabili per preparare il suo esercito di buddies allo scontro con gli avversari governati dalla CPU (o da altri concorrenti umani). Questo, in sintesi, il concept alla base di **Team Buddies**. Diviso in otto mondi, per un totale di 32 livelli, nonché custode di svariate tipologie di missioni (dal semplice sterminio del nemico, alla difesa della propria roccaforte dall'attacco di cani-bomba), il nuovo e ultimo progetto per PlayStation di Psygnosis Camden (che d'ora in poi si dedicherà esclusivamente allo sviluppo di giochi per PlayStation2, tra cui **Dropship**) supporta algoritmi di intelligenza artificiale dal livello di sofisticazione inversamente proporzionale a quello della grafica impiegata. Come descritto nell'anteprima pubblicata su **SC**67, i "soldati" di **Team Buddies** operano secondo le regole dell'Augmented Transition Network elaborato da Alex Whittaker (uno ricercatore impegnato nello studio dell'intelligenza artificiale) capace di definire il comportamento degli agenti (le vite digitali) attraverso la combinazione di un sistema di memorie a breve termine con un network sensoriale simulato. In pratica ogni creatura virtuale in **Team Buddies** è in grado di reagire e manipolare (a)gli eventi, comunicare con i suoi simili e generare piani d'azione coesivi finalizzati al raggiungimento di svariati obiettivi. La versione dimostrativa provata da **Super Console** conferma l'eccellenza dell'algoritmo sebbene la frenesia dell'azione impedisca di coglierne le sfumature con agio. I propri commilitoni agiscono in maniera plausibile (e talvolta volutamente risibile) come fossero dotati di capacità senzienti. I buddies comandati dalla CPU, in particolar modo quelli nemici, denunciano un livello intellettivo fuori dal comune tant'è che **Super Console** preferisce mantenere qualche riserva sul livello di difficoltà che ne deriva. Le prime partite, infatti, richiedono particolare dedizione per essere portate a compimento con successo nonostante la semplicità degli obiettivi assegnati.

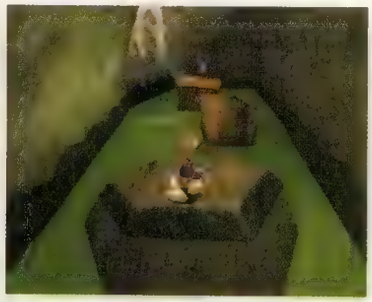
Sebbene tutto sommato promettente, **Team Buddies** sembra minato più che da problemi di natura tecnica, da alcune mancanze a cui probabilmente Psygnosis farebbe bene a porre rimedio. Ci riferiamo in particolar modo all'inquadratura, troppo ravvicinata per permettere di adottare le strategie del caso col dovuto tempismo. Certo, la possibilità di accedere ad una mappa dettagliata dell'area di gioco, unita alla presenza di un radar su schermo, aiuta ad orientarsi sul campo di battaglia, ma la frenesia dell'azione impedisce talvolta di trarne beneficio. Altresì discutibile appare la latitanza di un indicatore del livello energetico degli avversari, sostituito da un semplice segnale di morte imminente (nella fattispecie quattro lacrimucce lampeggianti attorno al buddie "a rischio"). In giochi dall'azione incalzante come **Team Buddies** avere sempre sott'occhio il livello energetico degli avversari aiuta a scegliere il destinatario dei propri attacchi. Nel titolo Psygnosis, invece, si tende a sparare a casaccio, ma forse era proprio questa l'intenzione degli sviluppatori.

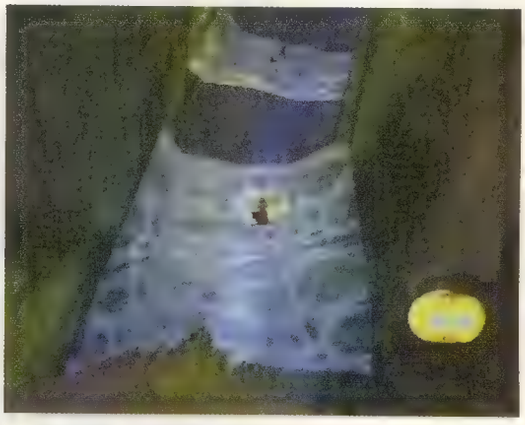
Volendo dar peso ai famosi "primi 5 minuti", le prime impressioni su **Team Buddies** non sono ottimistiche al 100%. A causa delle latitanze descritte è difficile farsi prendere dal gioco, nonostante l'eccellente seppur fumettosa cosmesi, e la semplice seppur intimamente complessa meccanica di gioco, ricca di spunti e trovate testimoni della cura riposta dal team nel progetto. Appuntamento pertanto al prossimo numero di **Super Console** per un giudizio meno approssimativo. Stiamo giocando per voi.

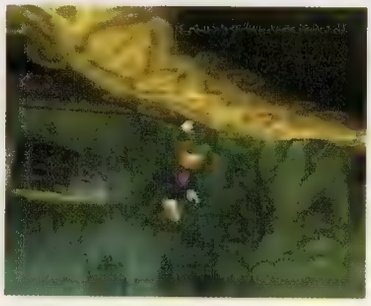
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PIATTAFORME** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **7 SETTEMBRE**

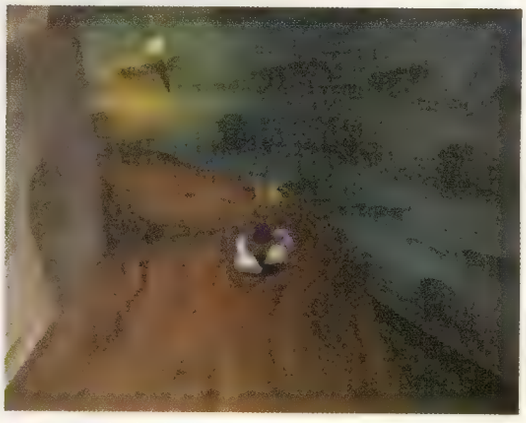
RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

Dopo aver invidiato a lungo e in silenzio i possessori di Dreamcast e Nintendo 64, tra poco anche gli utenti PlayStation avranno la loro conversione di **Rayman 2**... era ora!

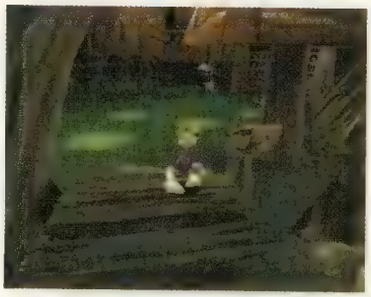








Quale pericolo si cela dietro l'angolo? Rayman sembra non curarsene affatto, intento com'è a fissare le ottime texture delle pareti rocciose che lo circondano...



Un paesaggio a dir poco maestoso, perfetto per dimostrare la potenza del motore poligonale di **Rayman 2**.

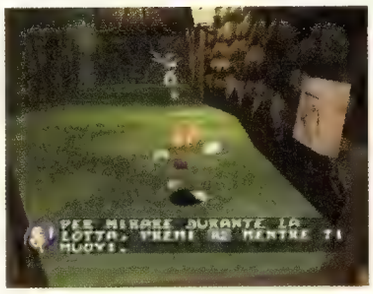
La storia di Rayman, per quanto breve, è ricca di successi e riconoscimenti che hanno elevato il buffo personaggio al rango di vera e propria mascotte di Ubi Soft. A dispetto di un character design che aveva inizialmente lasciato perplessi diversi utenti, infatti, quella che in molti hanno definito una "melanzana con testa, braccia e gambe" ha in realtà guadagnato un posto di rilievo nell'immaginario collettivo dei videogiocatori, tanto da giustificare le enormi risorse investite da Ubi Soft in quello che è ormai un franchise a tutti gli effetti. Se è vero, però, che i nuovi giochi dedicati a Rayman aumentano di giorno in giorno (al momento si parla della simulazione di kart intitolata **Rayman Tribes**, del misterioso **Rayman Online**, di **Rayman 3** e di una nuova edizione specifica per Game Boy Advance), è anche vero che gli utenti PlayStation stanno ancora aspettando **Rayman 2**, già uscito da un po' nei formati Nintendo 64 e Dreamcast con un impressionante seguito di lodi da parte della stampa e del pubblico. A conquistare i possessori delle due console in questione è stata soprattutto l'eccellente realizzazione tecnica, spinta sino ai limiti estremi dell'hardware Nintendo ed ugualmente brillante sulla macchina Sega: un fattore che, se da un lato ha dimostrato l'indubbia perizia dei programmatori di Ubi Soft, dall'altro ha messo in allarme i possessori di PlayStation, preoccupati per le sorti della conversione a causa dei limiti tecnici del 32 bit Sony. Limiti che hanno spinto la softco transalpina a scartare l'ipotesi di un semplice adattamento in favore di una completa riscrittura del codice, saggiamente rimodellato in base alle caratteristiche specifiche di PlayStation.

Una scelta coraggiosa, quindi, che ha indubbiamente dato i suoi frutti sotto forma di un motore poligonale di tutto rispetto, addirittura tra i migliori in questo campo nonostante la concorrenza spietata. Alla notevole complessità strutturale delle ambientazioni si affiancano delle texture impeccabili, valorizzate da un'ottima scelta dei colori e da un livello di dettaglio davvero sorprendente.
Gli sviluppatori, che affermano di aver prestato moltissima attenzione alla gestione dei rivestimenti, sono riusciti ad evitare la maggior parte dei problemi che affliggono le texture dei giochi per PlayStation (sgranatura eccessiva e definizione insufficiente *in primis*) e hanno approntato una vasta gamma di superfici bidimensionali estremamente curate, tanto dal punto di vista cromatico quanto da quello puramente tecnico. I risultati sono perfettamente visibili nei fondali, con una varietà e una brillantezza che contribuiscono in modo determinante a rafforzare lo stile fumettoso della grafica; quest'ultimo è ulteriormente ribadito dagli ottimi effetti speciali (illuminazione dinamica e trasparenze recitano la parte del leone) e dalla fluidità delle animazioni, che fanno dimenticare anche i piccoli errorucci di aggiornamento e accostamento dei poligoni in cui il motore tridimensionale incappa di tanto in tanto. Sembra costantemente in affanno, invece, la telecamera virtuale, che al pari di quella implementata su Nintendo 64 fa spesso fatica a seguire le azioni eseguite dal giocatore, finendo per generare una certa confusione.
La sezione audio, da parte sua, è già in un avanzato stadio di programmazione e, pur non essendo ancora perfettamente sincronizzata, può già sfoggiare dei temi musicali gradevoli e poco invadenti

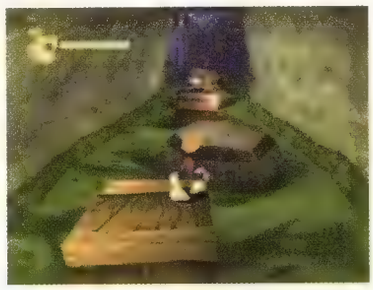
e un discreto doppiaggio in lingua italiana, leggermente inficiato da una strana scelta del ritmo dei dialoghi (generalmente lenti e punteggiati da lunghe pause).

All'elevata caratura audiovisiva di **Rayman 2** gli sviluppatori hanno abbinato un gameplay piuttosto tradizionale, ma non per questo meno interessante. La morfologia e la composizione dei livelli rispettano tutti i canoni classici del genere, con piattaforme semoventi e a scomparsa, alberi e pareti da scalare, ostacoli mobili da evitare a tutti i costi, meccanismi da attivare, salti apparentemente impossibili e sezioni bonus, tra cui figura una corsa a tempo contro la "fata" che assiste il protagonista. Non mancano ovviamente le obbligatorie variazioni sul tema delle piattaforme (in uno dei primi livelli è possibile cimentarsi in una folle corsa a cavallo di un improbabile razzo bipede), ma l'enfasi rimane sull'esplorazione degli ambienti e sul raggiungimento delle uscite, il cui peso complessivo nell'economia del gioco è nettamente superiore rispetto a quello esercitato dagli scontri con i nemici (rarissimi nelle aree iniziali dell'avventura). Gli stessi obiettivi dell'indomito Rayman, d'altra parte, impongono un attento esame di tutte le sezioni che compongono il mondo di gioco, ognuna delle quali cela un numero variabile di Lum e gabbie. I primi, rappresentati da una serie di lucine gialle, devono essere recuperati per permettere al protagonista di aprire le porte che separano le zone principali della mappa. Le gabbie, invece, contengono gli amici di Rayman imprigionati dai pirati, la cui gratitudine in caso di liberazione si manifesta attraverso l'accrescimento della barra dell'energia vitale che segnala la salute dell'eroe.

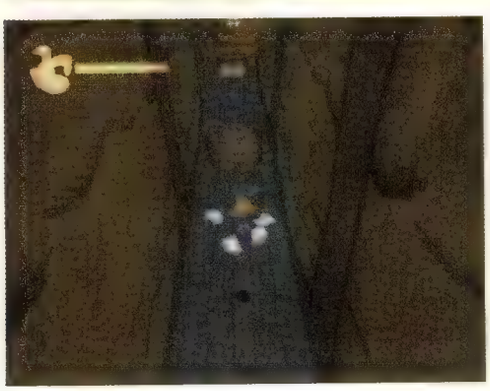
A confermare la maggiore predisposizione del pacifico Rayman verso la deambulazione, se ci dovessero essere ancora dei dubbi, ci pensa la lista dei suoi movimenti essenziali: salto, planata, spostamenti laterali, arrampicata e sparo (con i colpi che rimbalzano sui muri e si dirigono in modo semiautomatico all'indirizzo dei nemici) sono i più utili, mentre il trasporto e il lancio degli oggetti, il nuoto, i balzi da un gancio sospeso all'altro e i passaggi al di sotto di liane e reti si usano con minore frequenza. Tutti i movimenti sono accomunati da una buona prontezza nella risposta ai comandi e da una precisione più che sufficiente, sia che si usino le leve analogiche, sia che si scelga di ricorrere alla classica croce direzionale digitale. Nel primo caso, inoltre, è possibile sfruttare il particolarissimo schema di controllo implementato dai programmatori, che hanno assegnato le funzioni motorie di Rayman alla leva posta sulla sinistra e il salto e lo sparo a quella posizionata sulla destra; un sistema potenzialmente praticissimo, che purtroppo deve fare i conti con le inspiegabili incertezze nelle partenze da fermo che si verificano quando ci si affida al doppio joystick del Dual Shock. Questo piccolo problema, ad ogni modo, rientra nella solita cerchia dei "difetti di gioventù" che potrebbero scomparire nell'imminente versione definitiva, per la quale sarebbe auspicabile anche un rilevamento delle collisioni più accurato. In alcuni casi, infatti, il codice che si occupa di registrare i contatti tra Rayman e gli oggetti secondari (come le riserve di ossigeno che compaiono nelle sezioni subacquee) non sembra rispondere a regole ben precise e pare avere un che di casuale, con reazioni da parte del giocatore che possono andare dal semplice fastidio alla disperazione più cupa. Nulla su cui non si possa sorvolare, chiaramente, soprattutto alla luce della qualità del gioco e della professionalità con cui Ubi Soft lo ha convertito su una macchina che in troppi considerano già morta e sepolta. Un titolo da tenere d'occhio, quindi, almeno fino alla recensione che **Super Console** non mancherà di pubblicare con la solita tempestività.

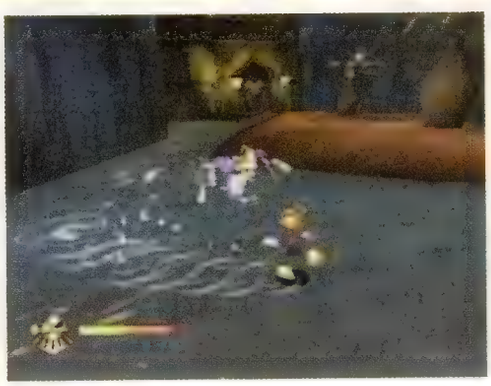


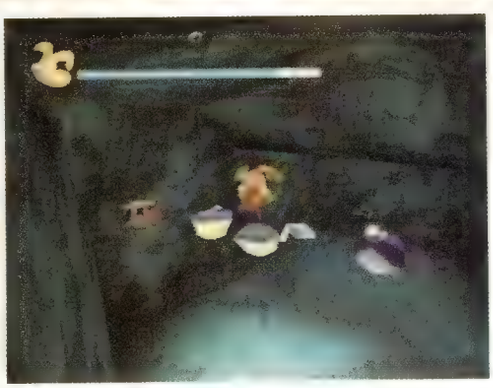
Il testo in italiano aiuta ad entrare nello spirito del gioco e ad assimilarne i comandi principali.



L'acqua è una delle componenti più riuscite del mondo di **Rayman 2**, in cui questo elemento naturale abbonda un po' ovunque.



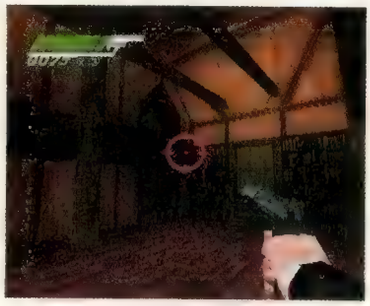




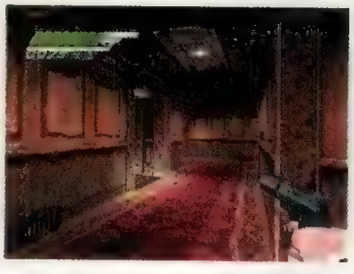
FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EA** SVILUPPATORE **BLACK OPS** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **AUTUNNO**

THE WORLD IS NOT ENOUGH

Oltre alle licenze di NBA, NHL, NASCAR, Formula 1, FIFA e chissà cos'altro, Electronic Arts ha da non molto acquisito i diritti per pubblicare una serie di giochi basati su James Bond e sui suoi popolari film. Siamo sicuri che il titolo di questo tie-in non si riferisca proprio alle manie di conquista del colosso statunitense?



Bond avrà a disposizione una pletora di armi e gadget in **The World Is Not Enough**. I programmatori vogliono addirittura inserire nel gioco alcuni oggetti non presenti nel film, come una telecamera che può diventare all'occorrenza un potente lanciamissili.

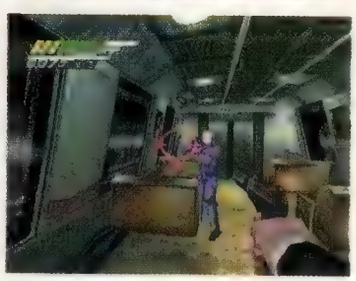


Persino il fan più sfegatato di James Bond farebbe fatica a trovare qualche lato positivo nell'ultimo tie-in per PlayStation avente come protagonista 007, **Tomorrow Never Dies**. Il gioco, pubblicato alla fine dello scorso anno, era caratterizzato da una grafica mediocre e da routine di IA sinceramente migliorabili, che rendevano i nemici più simili agli zombie di **Resident Evil** che a macchine da guerra pronte a far la pelle a Mr. Bond. Fortunatamente, gli sviluppatori di Black Ops sembrano aver preso coscienza delle (numerose) critiche ricevute per **TND** e sono pronti a riscattarsi con la trasposizione videoludica di *007 Il Mondo Non Basta*.

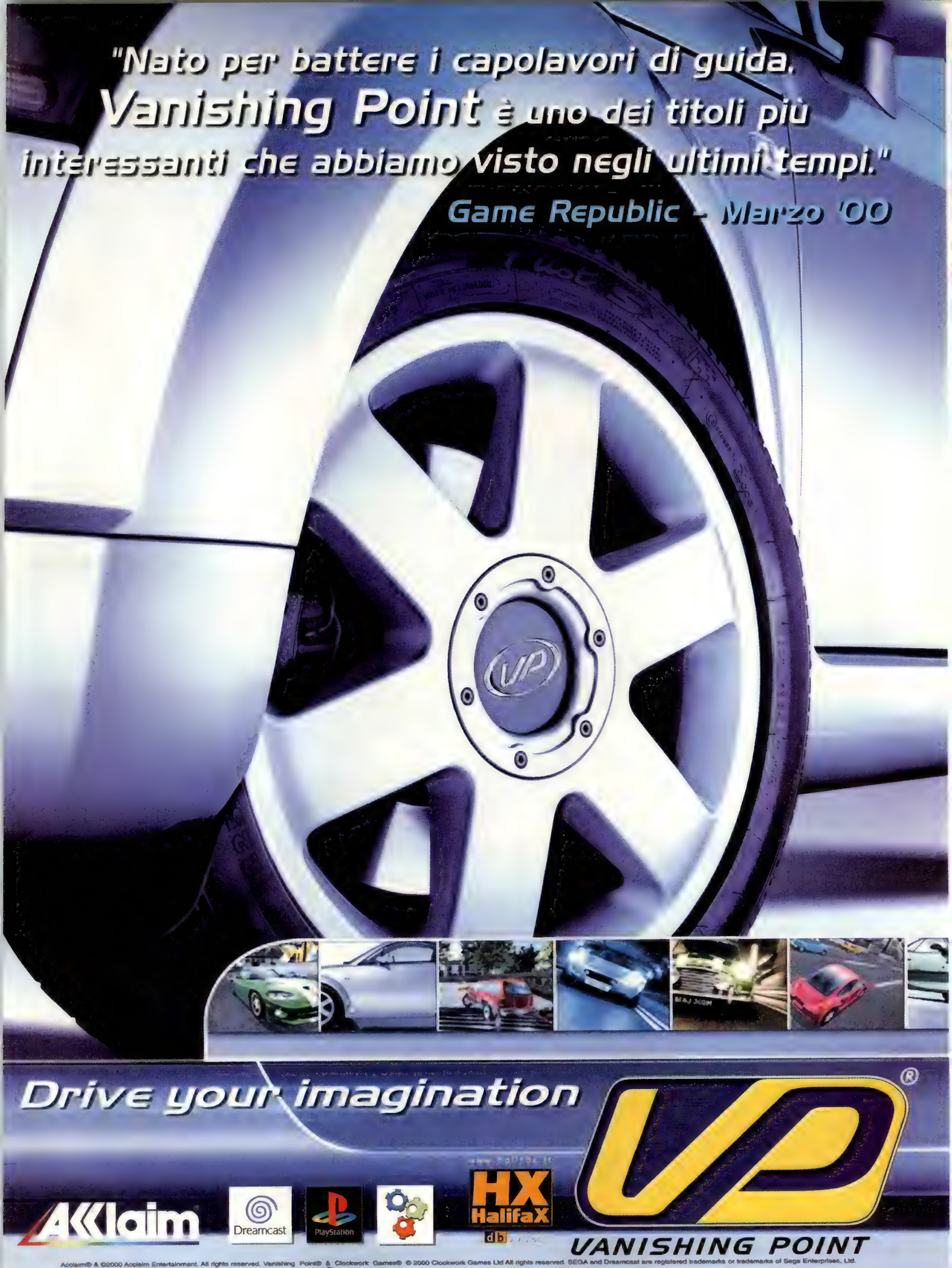
Il nuovo tie-in ricalcherà piuttosto fedelmente la trama del film con Pierce Brosnan e, sebbene possano esserci piccole discrepanze per rendere il titolo giocabile dall'inizio alla fine, i programmatori assicurano che non si raggiungeranno mai gli eccessi di **Tomorrow Never Dies** e, tanto per fare un esempio, delle sue inutili sezioni sugli sci. Sempre parlando di cambiamenti, gli sviluppatori hanno optato stavolta per una visuale in soggettiva (pur conservando pressoché intatto il motore 3D del loro precedente gioco), sperando probabilmente di bissare il successo di critica e pubblico ottenuto da **GoldenEye** su N64. Joel Wade, produttore del gioco, ci ha però assicurato che **The World Is Not Enough** non sarà un mero clone del titolo Rare, ma la strategia avrà un ruolo di rilievo nella meccanica di gioco, anche se l'azione avrà sempre importanza primaria. Nel livello City Walkways, ad esempio, Bond dovrà proteggere il dottor Christmas Jones e Zukowsky dall'attacco di un gruppo terroristico e dovrà quindi prestare attenzione a non lanciarsi in una sanguinosa sparatoria per evitare di compromettere la salute dei due indifesi.

Inutile dire che i gadget di Q, da sempre una delle peculiarità di qualsiasi film di 007, saranno a completa disposizione del giocatore: il Bond virtuale potrà giocherellare con tutto, da microcamere a maschere ad infrarossi, da occhiali a raggi X (utili nel caso dovesse incontrare una Bond girl) a un orologio con rampino incorporato, per potersi arrampicare in caso di necessità estrema. Altrettanto ricco sarà l'arsenale di 007 con oltre 25 armi a disposizione, fra cui lanciarazzi, pistole e fucili di precisione. Proprio questi ultimi avranno importanza primaria considerando che, esattamente come in **GoldenEye**, i nemici reagiranno differentemente a seconda di dove verranno colpiti: una fucilata alla gamba e inizieranno a saltellare istericamente, un colpo ben assestato alla mano e i maledetti molleranno immediatamente l'arma che tenevano in pugno.

Le ambientazioni del gioco saranno piuttosto varie e includeranno locazioni esotiche come Istanbul o le montagne del Caucaso. I programmatori assicurano però che, sebbene l'engine sia il medesimo di **TND**, migliorato all'occorrenza, il pop-up non sarà presente in alcuna misura e il frame rate si manterrà sempre su livelli decenti. La versione presentata a maggio in occasione dell'Electronic Entertainment Expo sembrava smentire le affermazioni di Black Ops, ma chissà che 007 all'ultimo minuto non riesca a tirare fuori qualche asso dalla manica anche stavolta...



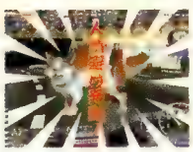
I programmatori di Black Ops hanno giustamente preso spunto dall'eccellente **GoldenEye** per far sì che il giocatore possa sentirsi nei panni di un vero 007. Speriamo che anche le routine di IA dei nemici siano sullo stesso livello di quelle del titolo Rare...

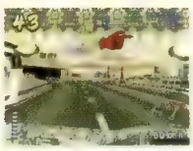


Acclaim® & ©2000 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Vanishing Point® & Clockwork Games® © 2000 Clockwork Games Ltd All rights reserved. SEGA and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Namco Private Show

Konami insegna: per dominare il mercato coin-op in Giappone devi investire sulle idee non sull'hardware. Un tempo non funzionava così. Dovevi spingere la grafica al massimo, invitare il giocatore pagante in un mondo virtuale irriproducibile nel reale, accomodarlo in cabinati a movimento idraulico che ti girano e ti voltano, dargli una cloche, un volante, un paio di remi, magari anche uno skateboard, ed immergerlo in un caleidoscopio di effetti speciali, in una sinfonia di effetti sonori, in un urlo di grafica poligonale texturmappata. Oggi entri in una discoteca…er in una sala giochi nipponica e trovi fondamentalmente due cose: rhythm games e la macchinetta per cambiare i soldi. Solo in Giappone, sia chiaro. L'utenza occidentale difficilmente si lascia accalappiare da giochi che non prevedano l'impiego massiccio dell'ultimo ritrovato tecnologico applicato alla cosmesi. La strategia di Namco nel Paese del Sol Levante rispecchia questo mutamento. Non sorprende infatti che il titolo di punta presentato il 13 giugno scorso a Kawasaki nella cornice del *Namco Private Show* fosse **Mr.Driller 2**. Ridendo e scherzando il simpatico puzzle game Namco ha inghiottito più gettoni di qualsiasi mega cabinato Sega (**Samba de Amigo** escluso ovviamente) ed il seguito promette di fagocitarne almeno il doppio. **Mr.Driller 2** giustifica infatti il suo suffisso numerico permettendo la sfida fra due utenti. Al di là di questo, include una nuova modalità di gioco (2000m) ed alloggia su una versione "light" della PCB System 11. Si chiama infatti System 10 l'economicissima versione coin-op della tecnologia PlayStation su cui gira **Mr.Driller 2**. Niente investimenti faraonici sull'hardware dunque. Viva il gameplay semplice ed immediato piuttosto. Ma spazio anche alle idee originali. Come il nuovo coin-op che oltre a mangiarsi le monete le sputa anche. No, non scherziamo. Il giocatore introduce una moneta in uno slot posto sulla sommità di una pistola. La canna della pistola è un tutt'uno col cabinato. Sul quest'ultimo gira **Galaxian Fever**. E' il solito **Galaxian** solo che questa volta non c'è nessuna astronave da comandare, ma solo una pistola da angolare per lanciare monete all'indirizzo degli alieni digitali. Sembra un'idiozia, ma i giapponesi sembrano gradire. Per ogni nemico distrutto si guadagnano altre monetine (il numero dipende dal tipo dal tipo di obiettivo colpito) il cui ammas-





so dà diritto alla riscossione di un premio (pupazzi e peluches basati sui personaggi più popolari delle produzioni ludiche di SCEI). Esatto, un po' come il Patchinco. Ed è proprio questo il punto. **Galaxian Fever** fa leva sull'indole giocherellona dei giapponesi offrendo la speranza di vincere ricchi premi e cotillon in cambio di un gettone. E' un'idiozia, ma i giapponesi (ripetiamo) sembrano gradire. Sarà un caso di affinità intellettiva?

Per sopravvivere in un mercato in crisi come quello operante a gettoni (gli utili di Namco Arcade per l'anno '99 sono crollati del 95%), le nuove idee non bastano. Va benone anche il plagio, purché si sopravviva. Benvenuti in **Teknowerk**, quindi, primo rhythm game targato Namco maliziosamente simile al più noto **Keyboardmania** di Konami. La formula è sempre la stessa: due schermi (perché ai giapponesi piace un sacco giocare in "gruppo"), due tastiere (prodotte da Yamaha), e una ventina di brani musicali da (e)seguire. Un successo assicurato, soprattutto dopo che Konami ha annunciato di aver ritirato tutte le denuncie di plagio nei confronti di Namco (e intanto noi aspettiamo ancora il baseball Square per PS2...). Altro genere, altro plagio. E' il caso di **Truck Maniac Concerto** (notate il velato riferimento ai rhythm game), simulatore di guida di camion decisamente ispirato al 18 Wheeler di Sega. Il gioco è diviso in 5 stage object oriented ed oppone al giocatore un camionista rivale ed ostacoli assortiti (rocce cadenti, gatti incauti e così via). Da punto di vista cosmetico il confronto con titolo Sega non si pone. **Truck Maniac Concerto** si basa su System 11 (si sconsiglia pertanto la visione delle foto ai bambini sono i 12 anni, alle donne incinta, ai portatori di pace maker e, più in generale, dopo i pasti).

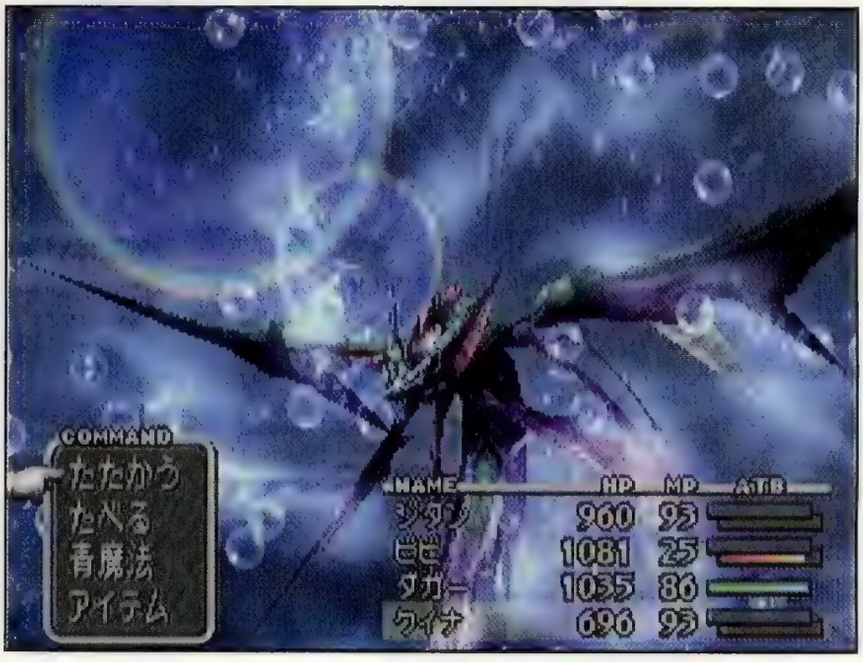
World Kicks: Cyber Red Version rappresenta un altro indizio utile a comprendere l'entità della crisi del settore, e la sua incidenza sul business dei coin-op namchiani. Dopo aver puntato in alto con il primo e costoso **World Kicks Deluxe**, la casa nipponica abbassa la mira e stringe la cinghia. Volano via i palloni disposti alla base del primo cabinato per far posto ad un più discreto tastone sul pannello. La potenza del calcio virtuale dipende dalla potenza dello schiaffo reale. **World Kicks: Cyber Red Version** è uno dei rari titoli basati si scheda System 23 presentati allo show. L'altro era **Kart Duel**, poco ambizioso simulatore di corse su go-kart mostrato in due versioni: standard (seggiola + volante) e deluxe (un intero go-gart con meccanismo di simulazione dello sbandamento laterale). Pochi i dubbi su quale dei due venderà di più.

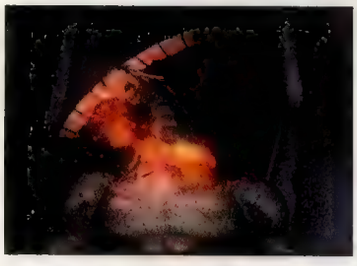
La maggior parte dei titoli mostrati da Namco durante la fiera erano tutti basati su tecnologia PlayStation. Da un punto di vista prettamente grafico, bazzicare per i cabinati esposti era un po' come viaggiare indietro nel tempo, verso gli albori dell'industria coin-op. Namco non ha rivelato nulla su possibili giochi basati sull'hardware PlayStation2 e le voci che circolavano in merito a potenziali **Soul Calibur 2** e **Ridge Racer** per Naomi sono rimaste tali fino alla chiusura dei cancelli. E' evidente che allo stato attuale Namco stia cercando di spingersi nell'entroterra del settore arcade sviluppando coin-op a basso costo per evitare altre batoste in fase di bilancio. Il solo fatto che abbia introdotto la PCB System 10 rappresenta un segnale inequivocabile delle preoccupanti condizioni in cui versa lei e il settore. Al momento, anche solo impiegare schede più performanti appare rischioso. Chissà che la PS2A (vedi **Playworld**) non smuova un po' le acque...

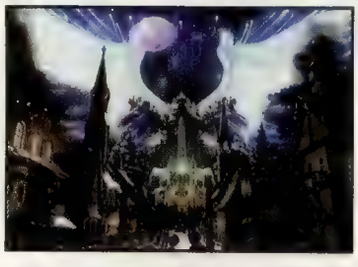
FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SQUARESOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **RPG** SUPPORTO **4 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

FINAL FANTASY IX

Con quasi due milioni di copie vendute in un solo giorno, il nono episodio della saga di **Final Fantasy** ha travolto l'arcipelago nipponico come una immane tsunami. Mai un debutto poteva essere più appropriato per l'ultima opera di Sakaguchi su PlayStation...





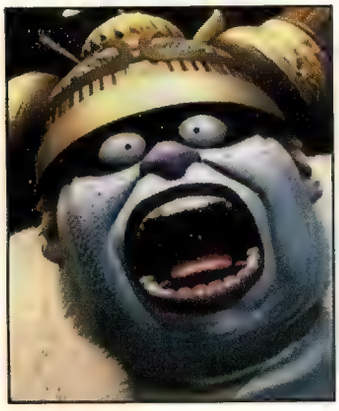


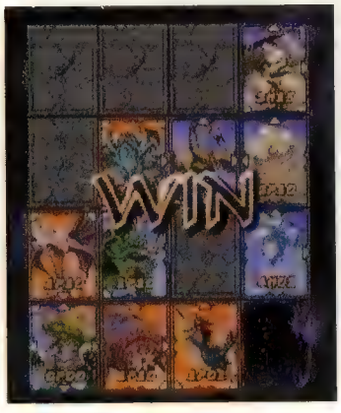
La sequenza animata che descrive il combattimento tra Alexander e Bahamut è una tra le più spettacolari del gioco.

Dopo le numerose accuse di massificazione della saga ricevute successivamente all'uscita di **Final Fantasy VIII**, Hironobu Sakaguchi ha deciso di dare credito alle critiche e ai desideri degli appassionati di RPG Square. Ne è seguita la realizzazione di un gioco in cui si è cercato di fondere le caratteristiche più apprezzate tra quelle offerte dalla serie di **Final Fantasy** in questi ultimi tredici anni. Abbandonate ambientazioni fantascientifiche, trame compassate e strutture di gioco che anteponevano la flessibilità al valore strategico, la saga è tornata sia dal punto di vista narrativo che da quello strutturale agli scenari fantastici dei primi episodi. **Final Fantasy IX** non consiste però in un titolo tecnologicamente obsoleto, ad unico uso e consumo di nostalgici e tradizionalisti. Al contrario, si tratta di un RPG dalle elevate caratteristiche tecniche che porta PlayStation oltre i limiti fissati in precedenza dai giochi di ruolo disponibili per questa console.

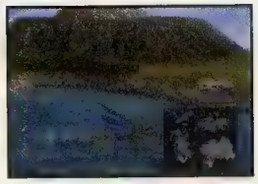
Come è tradizione nella saga di **Final Fantasy**, anche questo nono episodio non presenta legami narrativi con quelli passati. La nuova storia ideata da Sakaguchi verte attorno all'evocazioni di bestie magiche capaci di donare un terrificante potere a chi le controlla. Entità che nel mondo di Gaia costituiscono ormai poco più di una leggenda, dato che gli evocatori risultano estinti da cinquecento anni. Scomparsa che ha consentito ai quattro continenti che compongono Gaia di godere di una relativa pace. La misteriosa scoperta da parte del regno di Alexandria delle tecniche di evocazione mette improvvisamente fine a quest'idillio. Indispettito ed intimorito dalle continue dimostrazioni di forza del regno di Alexandria, il re Cid di Lindbalm decide di rapire la principessa Garnet Tale Alexandros per scoprire il segreto che si cela dietro il potere della madre. Questa missione viene affidata ad un gruppo di ladri, di cui fa parte il protagonista Zidane Tribal, che si infiltrano come attori nella nave/teatro Primavista allo scopo di fuggire di nascosto con la principessa durante l'esibizione teatrale. Il piano non procede però secondo le loro previsioni a causa di una serie di eventi che portano la principessa Garnet, la sua guardia del corpo Steiner ed il piccolo mago Vivi ad unirsi ai rapitori. Durante il rocambolesco ritorno al regno di Lindbalm, il gruppo viene a conoscenza di alcuni segreti che allarmano ulteriormente Cid convincendolo a sfruttare Zidane e compagni per fermare le folli ambizioni di conquista della regina di Alexandria. Ad essi si riuniscono nel corso dell'avventura la piccola evocatrice Eiko, l'orgogliosa donna drago Freija, l'ingordo Quina ed il silenzioso killer Salamander. Queste sono le premesse di una trama dallo stile più morbido rispetto alla perenne tragicità che caratterizzava quelle dei precedenti episodi della saga. Scelta che ha portato il gioco ad assumere l'aspetto di un cartone animato dove le sequenze drammatiche si alternano a gag esilaranti dal tipico humour nipponico. Particolarità che rende la trama di **Final Fantasy** un racconto meno compatibile con i gusti del mercato occidentale, ma che non mancherà di appassionare gli amanti dei giochi di ruolo di scuola nipponica. Contribuisce allo stile fumettistico del gioco il crogiolo di razze che popolano il mondo di Gaia, costituite da svariati animali antropomorfi che sembrano provenire da un cartone animato Disney. Lo stesso gruppo dei protagonisti rispecchia la costituzione demografica del mondo in cui vivono composto da esseri non necessariamente umani. La diversificazione razziale dei personaggi principali ha facilitato la differenziazione delle sottotrame legate al loro passato. Ne consegue un gruppo più soggetto a divisioni ed iniziative personali rispetto al precedente episodio. Dal punto di vista psicologico e grafico, la caratterizzazione dei protagonisti, per quanto ben studiata, non presenta una eccessiva originalità. Lo stesso vale per le razze ed il bestiario che conservano molti degli elementi del quarto e quinto episodio della saga. Anche per ciò che concerne lo sviluppo della trama, **Final Fantasy IX** non si discosta molto dai precedenti soggetti realizzati da Sagakuchi costituendo una sorta di fusione delle storie dei vari episodi. Attendetevi quindi classici colpi di scena quali avversari che si scoprono marionette controllate da esseri più potenti di loro e l'immancabile storia d'amore che sboccia all'interno del gruppo dei protagonisti. Le scene sono descritte con un uso maggiore dei dialoghi e delle sequenze d'intermezzo rispetto al passato, ai quali si uniscono i nuovi Time Active Event. Questi ultimi costituiscono eventi speciali, dallo scopo sia narrativo che informativo, che descrivono situazioni che accadono

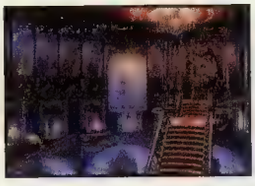
Durante gli incontri casuali vi può capitare di incappare in bizzarri mostri che vi propongono scambi di oggetti oppure quiz sul mondo di **Final Fantasy IX**.





Quando ci si avvicina ad una zona dell'area di gioco con cui è possibile interagire, un punto esclamativo o interrogativo appare sulla testa del protagonista.





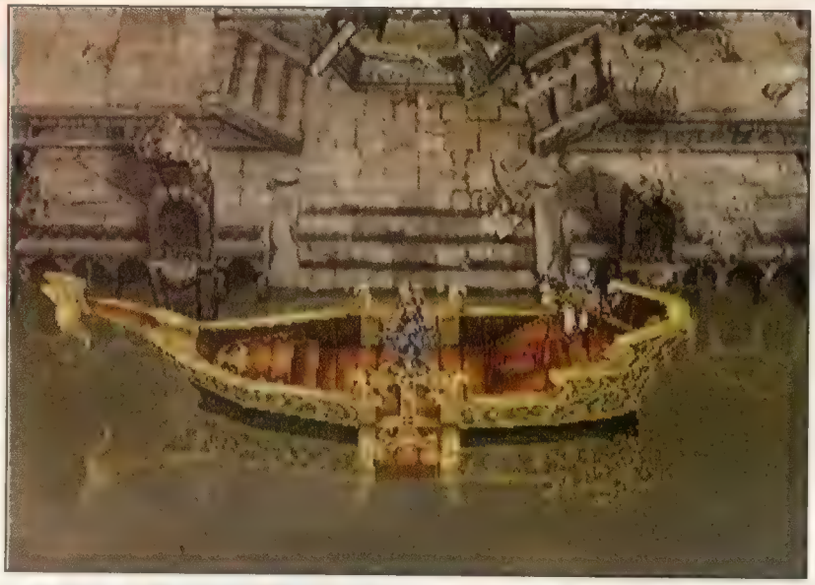
PLAYSTATION E PLAYSTATION2 A CONFRONTO

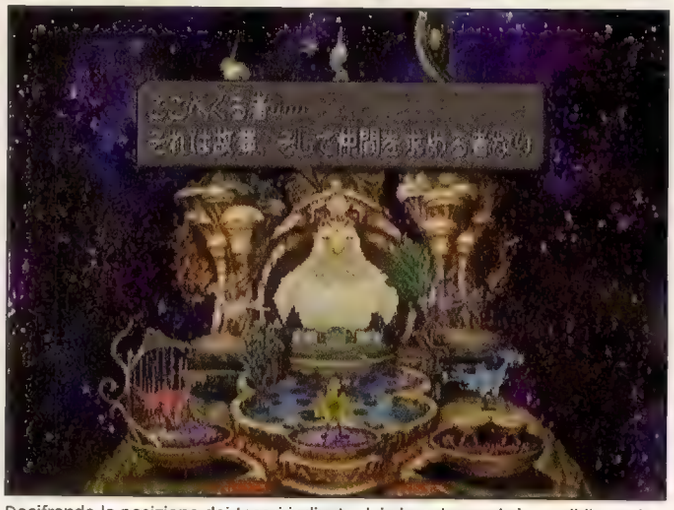
Utilizzando il gioco sulla nuova console Sony si può godere della riduzione di circa 1/3 dei tempi di caricamento oltre che di alcuni vantaggi cosmetici quali il filtraggio delle texture. Sfortunatamente la maggiore resa grafica di PS2 mette in risalto l'obsolescenza dell'hardware PlayStation rendendo più evidenti alcuni problemi di trasparenze ed effetti particellari.

parallelamente tra i vari personaggi del gioco. Rappresentati principalmente da dialoghi che offrono solo di rado una capacità decisionale al giocatore, questi eventi sono accessibili premendo il tasto SEL quando indicato dal gioco. In alcuni casi viene offerta la possibilità di scegliere tra più Time Active Event la cui selezione influenza gli eventi successivi a cui si può assistere.

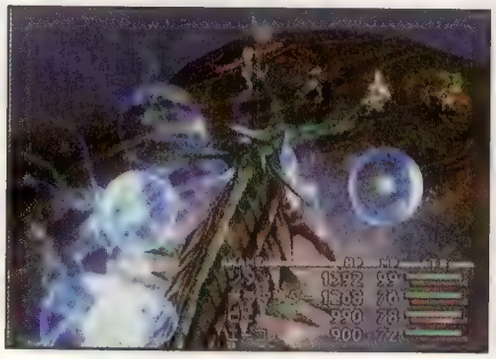
Come in ogni classico RPG di scuola giapponese, la progressione della trama è prettamente lineare. A causa della frequenza degli attacchi casuali e della morfologia del territorio, la possibilità di viaggiare liberamente per il mondo di Gaia è inizialmente limitata per poi aumentare gradualmente con il progredire della storia. Tra i mezzi di trasporto che potete utilizzare vi sono gli immancabili chocobo, i velieri e le navi volanti. Man mano che viene concessa maggiore libertà di movimento, **Final Fantasy IX** abbandona la sua linearità consentendo di accedere a sottogiochi ed eventi secondari che ne arricchiscono la struttura. Ritorna il gioco di carte (Quad Mist) con un regolamento modificato in modo da renderlo più impegnativo e divertente. Altri sottogiochi consistono nella caccia al tesoro con i chocobo, nella consegna delle lettere ai moogle appartenenti alla rete Mognet, al recupero di particolari oggetti per soddisfare i desideri di collezionisti ed altro ancora. Al contrario di quanto affermavano alcune indiscrezioni precedenti all'uscita del gioco, mancano invece giochi più complessi quali la corsa in moto o in snowboard di Final **Fantasy VII**.

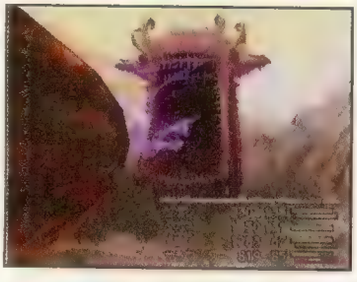
Scartato il discusso Junction System di **Final Fantasy VIII**, il nono episodio della saga impiega un sistema più bilanciato e semplice da gestire. Ogni personaggio possiede una classe che lo contraddistingue dal resto del gruppo e che gli consente di impiegare solo determinati equipaggiamenti ed abilità. Queste comprendono le magie d'attacco e le evocazioni utilizzabili rispettivamente da maghi neri (Vivi) e maghi bianchi (Eiko, Garnet). Di conseguenza non è più possibile realizzare gruppi composti da membri dalle caratteristiche tutte uguali che appiattiscono il livello strategico del sistema di combattimento. In questo modo il giocatore è costretto a sfruttare al massimo tutti personaggi impiegando abilità che con un sistema più flessibile avrebbe ignorato perché meno pratiche da utilizzare. Ad incentivare un più attento utilizzo delle caratteristiche dei protagonisti, vi è anche l'obbligo di decidere la composizione del proprio gruppo solo all'interno delle navi o in alcuni momenti prefissati. Inoltre può capitare che per ragioni narrative sia necessario impiegare determinati personaggi scelti dal gioco che, in alcuni casi, possono anche non appartenere al novero dei protagonisti. Evolvere solo alcuni personaggi del gruppo può quindi portare a concenti sconfitte. Il nuovo Ability System impiegato **Final Fantasy IX** si divide in tre tipi di abilità differenti, due delle quali vengono assimilate tramite armi ed equipaggiamenti. Ogni personaggio è dotato sin dall'inizio di un'abilità unica legata alla sua classe quale ad esempio il salto di Fejia e l'Enemy Skill di Quina. Le abilità assimilabili si dividono in Action Ability e Support Ability. Le prime appaiono nel menu di combattimento del personaggio non appena indossa l'oggetto a cui sono legate, consentendogli di eseguire azioni speciali, incantesimi ed evocazioni al costo di un determinato numero di punti magia. Le seconde, invece, sono abilità che offrono particolari vantaggi ai protagonisti da attivare assegnandogli un numero di Magic Stone, valore che varia a seconda della loro utilità. Con l'evolversi del personaggio, il numero di pietre magiche a disposizione del giocatore aumenta consentendogli di impiegare più Assist Ability contemporaneamente. Determinate combinazioni di queste abilità ne generano di nuove dagli effetti particolarmente utili. Action Ability e Support Ability vengono imparate da un personaggio una volta che ha accumulato abbastanza Ability Points nelle singole abilità, cosa che avviene partecipando ai combattimenti indossando gli oggetti a cui sono legate. Armi ed equipaggiamenti sono nuovamente acquistabili nei negozi, recuperabili nell'area di gioco oppure forgiabili fondendoli tra di loro in apposite fucine. I combattimenti in **Final Fantasy IX** avvengono con il consueto sistema degli attacchi casuali la cui frequenza, a meno di non usare abilità particolari, dipende dal livello di pericolosità dell'area in cui ci si trova. Il sistema di battaglia impiegato consiste in una versione del Active Battle System che differisce da quelle precedenti per l'introduzione della Trance. Questa modalità consiste in un evolu-





Decifrando la posizione dei tesori indicata dai chocobograph è possibile evolvere il proprio chocobo in modo da permettergli di raggiungere anche le aree di gioco più impervie.





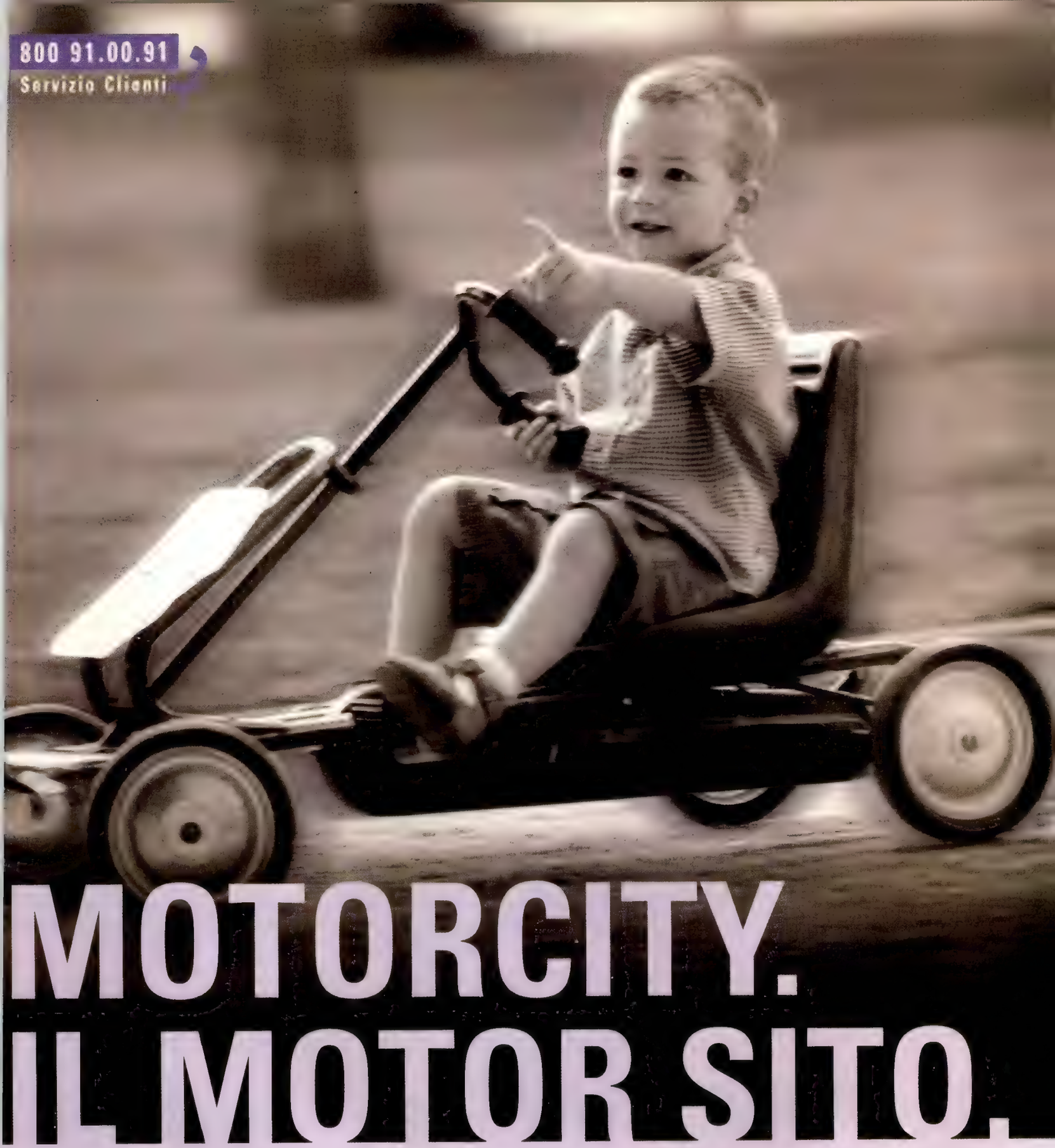
Nonostante la loro minore durata, le evocazioni conservano comunque la loro spettacolarità.

zione della Limit di **Final Fantasy VII** e come essa si attiva accumulando l'energia in un'apposita barra. Al contrario di quanto avveniva in passato, un personaggio in Trance Mode non si limita ad eseguire un colpo speciale, ma subisce una trasformazione che gli offre più di un vantaggio sia offensivo che difensivo. Infine, per bilanciare la minore flessibilità del sistema di sviluppo dei protagonisti, il numero di personaggi utilizzabili in combattimento è salito a quattro come avveniva nei primi episodi della saga. In questo modo la presenza di personaggi specializzati in determinate forme di attacco o difesa non incide eccessivamente sulla resa del gruppo in battaglia.

Dal punto di vista grafico **Final Fantasy IX** costituisce un ulteriore passo in avanti rispetto al passato episodio. Colori vivaci particolarmente adatti all'ambientazione fantastica, immagini renderizzate con una grande cura per il dettaglio e l'aggiunta di numerosi particolari animati tramite FMV rendono i fondali un'eccezionale spettacolo visivo. Meno convincente, in quanto afflitta da nebbia e bad clipping, la mappa di gioco poligonale, la cui resa grafica è comunque superiore rispetto alla sua controparte di **Final Fantasy VIII**. Basti pensare che durante i vostri spostamenti a piedi vi può capitare di scorgere navi volanti che solcano il cielo, spettacolari cascate e repentini cambiamenti atmosferici. I modelli poligonali dei personaggi e dei mostri presentano una complessità grafica non paragonabile ai giochi di ruolo disponibili per PlayStation, in particolar modo per la qualità e la varietà delle animazioni. E' però durante i dialoghi che si può godere della maggiore espressività gestuale che sottolinea con efficacia lo stato d'animo dei personaggi. Dispiace invece la presenza di un solo protagonista nell'area di gioco a rappresentare l'intero gruppo e la relativa fedeltà con cui è stata riprodotta la caratterizzazione grafica originale. A quanto pare il complesso stile onirico dell'artista nipponico Yoshitaka Amano non si adatta particolarmente ad essere trasposto in grafica poligonale. Per evitare l'eccessiva durata dei combattimenti, il sistema di battaglia è stato arricchito non tanto con lunghe e spettacolari azioni compiute dagli elementi in campo, ma con un uso estremamente elevato di effetti di luce, trasparenze e lens flare. A fare le spese della decisone di Square di abbattere i tempi morti sono state in particolar modo le evocazioni. Queste sono state realizzate sia in una versione completa che in una ristretta dalla durata di pochi secondi la cui apparizione è più frequente rispetto alla prima. Come di consueto, la realizzazione delle sequenze in full motion è assolutamente impeccabile. Un'ottima prova di abilità della nuova divisone Square di Honolulu che ci lascia ben sperare circa la qualità del film *Final Fantasy* in fase di produzione presso i medesimi laboratori. Per quanto riguarda la componente audio, il nono episodio della saga si distingue più per la qualità degli effetti sonori che per quella dell'accompagnamento musicale. I primi vantano una perfetta spazialità del suono, grazie all'impiego del Dolby Surround, ed una notevole cura nella riproduzione degli effetti. La colonna sonora realizzata da Nobuo Uematsu, a parte alcuni brani memorabili, è meno incisiva rispetto a capolavori come le musiche di **FF VI**.

Per un appassionato di lunga data della saga **Final Fantasy**, addentrarsi nel mondo di Gaia costituisce una continua fonte di nostalgia ed esaltazione. Storia, ambientazioni, personaggi e struttura di gioco ricordano molti degli elementi delle passate edizioni, qui riproposti con una resa grafica decisamente maggiore. Caratteristica questa che fornisce a **Final Fantasy IX** l'aspetto di una sorta di capitolo conclusivo di una generazione i giochi che si appresta ad evolversi in qualcosa di più coinvolgente ed innovativo. Non attendetevi quindi un prodotto rivoluzionario bensì un solido RPG dalla difficoltà media in grado di appassionarvi ed impegnarvi per una durata di tempo minima di quaranta ore. Un omaggio offerto da Sakaguchi a chi l'ha seguito fedelmente nei tredici anni di esistenza della serie di **Final Fantasy**. Se vi sentite parte i questa categoria, non potete esimervi dall'acquistarlo. Un ultima nota va posta circa la barriera linguistica opposta dalla versione giapponese del gioco. A meno che non vogliate affidarvi ad una delle guide offerte dalla rete, consigliamo caldamente l'acquisto della versione americana prevista per ottobre. Meglio ancora se attendete la fine dell'anno quando sarà disponibile l'edizione PAL del gioco completamente tradotta in italiano.

VOTO **9 su 10**



www.motorcity.it IL MODO PIÙ INTERATTIVO PER SCOPRIRE COSA SUCCEDE NEL MONDO DEI MOTORI.

Motorcity
www.motorcity.it

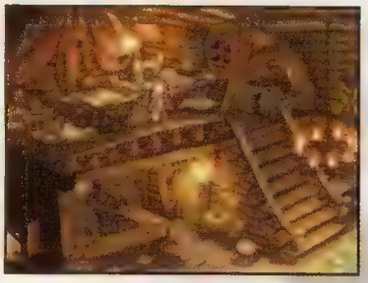
Mettiti al volante di Internet e sgomma gratis su Tiscali Net. Le novità e le idee sono sempre tante. Come Motorcity, la città dei motori sul web, dove puoi avere il preventivo immediato per l'auto dei tuoi sogni, il luogo giusto per essere sempre informati su tutto quello che riguarda i motori: novità, informazioni, consigli, divertimento. Gira la chiave giusta, abbonati gratis a Tiscali Net: 1 accesso a 56K o fino a 128K ISDN, 1 casella di posta elettronica e 20MB di spazio per il tuo sito web privato o aziendale.

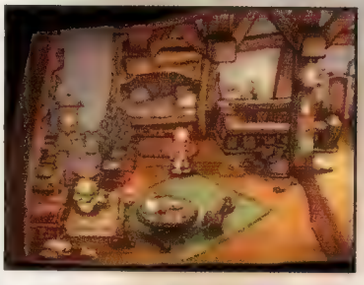
TISCALI NET
www.tiscalinet.it

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SQUARE ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **SQUARESOFT** GENERE **RPG/AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

LEGEND OF MANA

Siete stanchi dei giochi di ruolo lineari? Ne avete abbastanza delle trame prestabilite? Siete tra i pochi eletti che hanno saputo apprezzare appieno **SaGa Frontier 2**? Prego, accomodatevi pure...





Questa montagna parlante è animata in modo magistrale tramite un inserto in FMV: una trovata assolutamente geniale.

La possibilità di disporre le locazioni sulla mappa a seconda dei propri gusti rende praticamente impossibile lo svolgimento di due partite identiche.

di erikpede

Il preoccupante livello di standardizzazione che caratterizza molte delle uscite più recenti per PlayStation trova nella dilagante piaga della serialità una delle sue infami origini, come si evince facilmente dalla latitanza di giochi che non abbiano una o più cifre collocate in bella mostra in fondo al titolo. La scarsa fantasia dimostrata dai designer e la fredda determinazione con cui le software house spremono fino all'ultima goccia i franchise più redditizi sono sotto gli occhi di tutti, e vengono additate da anni come due delle cause primarie del declino dell'originalità nel mondo dei videogiochi. Anche in questo caso, fortunatamente, esistono delle eccezioni, e SquareSoft è ovviamente una di esse: pur basando la maggior parte della propria produzione su un bagaglio di saghe che hanno ormai parecchi anni sulle spalle, l'impareggiabile softco nipponica ha fatto della continua evoluzione la sua bandiera.

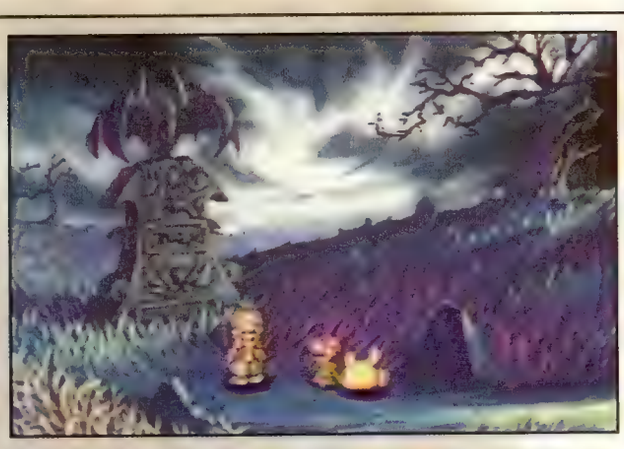
I drastici cambiamenti operati dai progettisti nei passaggi da un capitolo all'altro delle varie serie (da **Final Fantasy VIII** a **Final Fantasy IX**, da **Chrono Trigger** a **Chrono Cross**, da **Parasite Eve** a **Parasite Eve 2** e da **SaGa Frontier** a **SaGa Frontier 2**, giusto per fare qualche esempio illustre) sono la prova lampante della filosofia vincente di SquareSoft, applicata nel corso degli anni anche al franchise **Seiken Densetsu** e in particolar modo alla sua quarta edizione, ovvero **Legend of Mana**. È necessario precisare, a questo punto, che **Legend of Mana** non è il sequel diretto di **Secret of Mana** per Super NES (che della serie SD costituiva il secondo episodio), bensì di **Seiken Densetsu 3**, uscito solamente in Giappone e mai tradotto in lingua inglese per motivi francamente inspiegabili: un piccolo dettaglio che deve essere sfuggito a diversi colleghi statunitensi in un momento di fatale distrazione collettiva, visto che gran parte della stampa nordamericana ha giustificato la tiepida accoglienza riservata a **Legend of Mana** con la delusione provocata dal mancato recupero della struttura dell'indimenticabile **Secret of Mana** (recupero al quale SquareSoft, giustamente, non aveva mai accennato per via della lontana parentela tra i due giochi, separati da un terzo titolo a sua volta assai diverso da **SoM**).

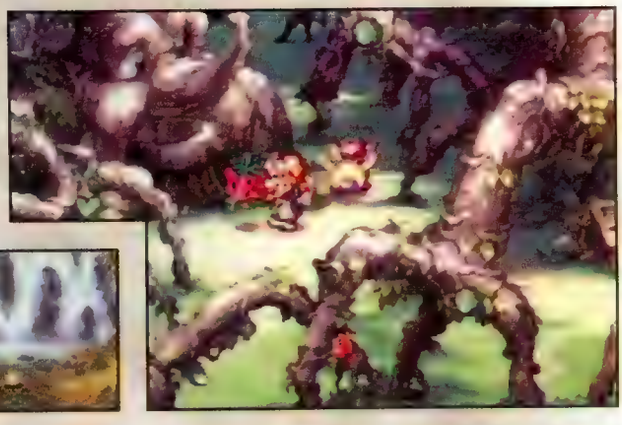
Uno dei tanti meriti che vanno riconosciuti agli uomini responsabili per **Legend of Mana**, del resto, è proprio la ferrea volontà con cui hanno tagliato i ponti con la tradizionale impostazione degli RPG nipponici, evitando abilmente il riciclaggio di qualsiasi formula già sperimentata e producendo un titolo che, se proprio si dovesse fare un paragone, potrebbe essere considerato simile per certi versi al raffinato (e sostanzialmente incompreso) **SaGa Frontier 2**.

Ciò che accomuna i due giochi di ruolo è l'ampia libertà concessa al giocatore, che in **Legend of Mana** costituisce addirittura la colonna portante dell'intera struttura: all'inizio dell'avventura si viene messi di fronte ad una mappa completamente vuota, la cui morfologia deve essere determinata dall'utente nel corso delle sue peregrinazioni.

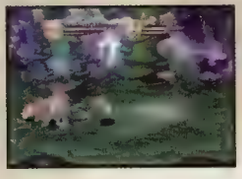
Il concetto alla base di questo sistema è in realtà tanto semplice quanto originale: al giocatore è imposta la partenza dalla casa del personaggio principale (abitazione liberamente piazzabile sulla cartina in seguito al settaggio delle opzioni), dalla quale dovrà lanciarsi alla ricerca degli artefatti che racchiudono l'essenza dei singoli territori della terra incantata di Fa'Diel. Tali artefatti, una volta conquistati, potranno essere disposti a piacimento sulla mappa, dove sprigioneranno le proprie doti magiche dando vita alle locazioni che costituiscono il mondo di gioco. Questa innovativa e interessante soluzione, che segue poche regole precise e semplici da assimilare, rende ogni partita un'esperienza a sé: non è detto, infatti, che giocando due volte si ottengano gli stessi artefatti (il che vuol dire che bisogna terminare l'avventura più di una volta se si vogliono visitare tutte le locazioni), così come non è detto che si segua lo stesso percorso. Questo accade perché in **Legend of Mana** manca una trama vera e propria, sostituita da una sessantina di piccole storie secondarie e da un obiettivo finale, al cui conseguimento si può giungere scegliendo le missioni in cui imbarcarsi e l'ordine in cui affrontarle (alcune avventure, comunque, richiedono il preventivo completamento di determinate missioni per poter essere intraprese). Ciò significa che è perfettamente possibile giungere alla fine del gioco senza aver preso parte a tutte le sottotrame: un incentivo in più per ripartire da capo dopo aver assistito alla splendida sequenza conclusiva, andando a caccia delle avventure precedentemente saltate e di un percorso diverso per giungere all'ultima battaglia.

All'andamento apparentemente frammentario degli eventi, dovuto alla suddivisione della storia in capitoli di durata variabile, si contrappone la possibilità di giocare **Legend of Mana** quasi come fosse un picchiaduro, concedendosi piacevoli partite rapide (si può tranquillamente dare il via ad una delle missioni più brevi, concluderla in





Un pittoresco negozio di lampade gestito da una romantica sirena: difficile pensare ad un posto dotato di un'atmosfera più intensa...



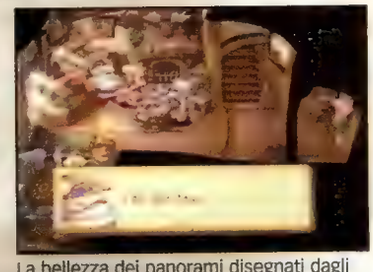
un quarto d'ora, salvare e poi andar via) sinora sconosciute agli appassionati dei giochi di ruolo: una novità gradita e inattesa anche se, a dire il vero, resistere alla tentazione di giocare per un intero pomeriggio è piuttosto difficile, soprattutto per via della curiosità indotta dalla sorprendente varietà dell'ultima fatica di Square Electronic Arts. Varietà che si estende tanto alle missioni quanto alle ambientazioni, con le prime che propongono obiettivi ben differenziati (si va dalle classiche spedizioni punitive contro i boss, alle storie in cui è la risoluzione degli enigmi a tenere banco) e le seconde che spaziano dai cimiteri alle torri stregate, passando per navi pirata, cittadine costiere, miniere abbandonate, foreste fatate e rovine infestate dai mostri. Ugualmente brillanti, come si intuisce sin dai primi minuti di gioco, sono i risultati conseguiti dai character designer che, pur trovandosi costretti a sacrificare l'approfondimento psicologico sui personaggi (davvero troppo numerosi e solitamente relegati a brevi apparizioni), hanno giocato con astuzia la carta della bizzarria sfornando un cast in cui compaiono alberi parlanti, bambole guerrafondaie, teiere dotate di vita propria, pinguini bucanieri, sirene di varie fattezze e orsacchiotti di pezza animati, impiegati come minatori da un curioso ominide che adora uno strano cane elevato al rango di semidio. Inutile dire, dato che si parla di SquareSoft, che a supportare la variopinta popolazione del mondo di **Legend of Mana** ci sono decine di dialoghi frizzanti e ottimamente tradotti in lingua inglese, ai quali può essere mossa qualche accusa unicamente per l'occasionale ricorso a indicazioni criptiche e oscure, potenzialmente disorientanti per i giocatori meno attenti (il rischio di finire fuori strada e passare una notte insonne alla ricerca di un indizio è tutt'altro che remoto).

La ricerca della massima atipicità portata avanti dai programmatori e dai progettisti, ad ogni modo, non si è fermata alla componente avventurosa del gioco, e ha interessato anche la meccanica dei combattimenti (che hanno mantenuto la loro natura arcade) e la gestione del party, entrambe parzialmente slegate dai canoni storici della serie **Seiken Densetsu**. Ma andiamo per gradi: le battaglie, a differenza di quanto accadeva nelle edizioni precedenti, non possono più essere evitate (questo nonostante i mostri in agguato siano sempre visibili sullo schermo) e sono state ammorbidite con l'abbassamento del livello di difficoltà e l'introduzione di alcuni accorgimenti inediti (recupero di tutta l'energia al termine dello scontro, ritorno alla vita dei combattenti morti sul campo dopo un breve lasso di tempo, rilascio di cibarie ricostituenti da parte dei nemici sconfitti, considerevole incremento delle abilità speciali richiamabili dal giocatore con le apposite combinazioni di tasti). È inoltre sparita la possibilità di usare oggetti ed equipaggiamenti aggiuntivi nel bel mezzo della lotta, così come ha subito un cambiamento radicale la composizione del party: ora c'è un solo personaggio fisso, ovvero il protagonista, al quale si affiancano di volta in volta i comprimari associati alle avventure in corso (in numero di uno per missione, controllato dalla CPU o da un secondo giocatore umano) ed un eventuale alleato prelevato dallo zoo personale dell'utente o dal suo laboratorio, per un totale di tre elementi. Qualche dubbio in merito all'utilità di uno zoo in un RPG? Tranquillizzatevi: SquareSoft ha "semplicemente" inserito una pletora di attività secondarie a beneficio dei giocatori più curiosi, che potranno catturare le strane uova bipedi che risiedono a Fa'Diel per poi accudirle fino al fatidico momento della rottura del guscio. Il carattere dei mostri nati dalle uova, che andranno per l'appunto ad affollare un piccolo zoo, dipenderà dal regime alimentare a cui verranno sottoposti dall'utente, che potrà coltivare una gran varietà di frutta e verdura nel cortile situato alle spalle della casa del protagonista. Allevamento e orticoltura non vi attraggono? Nessun problema: potrete cimentarvi nella costruzione di armi, robot e strumenti musicali nel laboratorio precedentemente citato, tenendo bene a mente la possibilità di sfruttare gli androidi in combattimento e la totale dipendenza delle magie dalla quantità e dall'efficienza degli strumenti posseduti.

Le ultime note, relative come sempre alla realizzazione tecnica, sono per il meraviglioso accompagnamento musicale, che passa con disinvoltura dai toni epici delle battaglie più importanti a quelli rilassanti delle situazioni più spensierate; per quanto riguarda la grafica, invece, le immagini dovrebbero poter parlare da sé, a dimostrazione della magnificenza delle locazioni disegnate dagli artisti di SquareSoft. **Legend of Mana**, in definitiva, potrebbe indisporre i tradizionalisti a causa dell'assenza di una vera storia principale, ma non mancherà di esaltare i giocatori più intraprendenti, per i quali costituirà un'esperienza fantastica.

VOTO **9 su 10**

Seiken Densetsu 3 (Super Nintendo): il gioco del mistero... almeno per gli yankee.

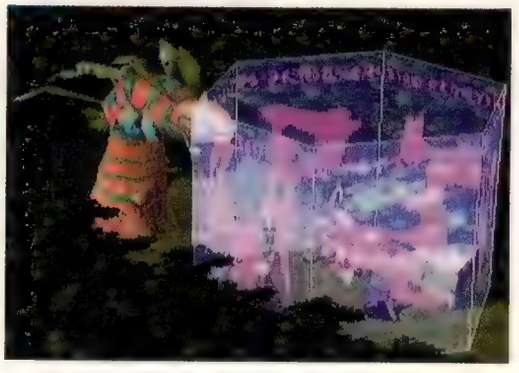


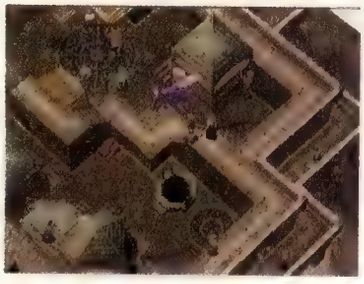
La bellezza dei panorami disegnati dagli artisti di SquareSoft lascia spesso senza parole, come nel caso di questa splendida cascata.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

BREATH OF FIRE IV

Per la quarta volta, nuove incarnazioni del ragazzo drago Ryu e della principessa di Windia Nina ci conducono nel mondo di **Breath of Fire**, tra draghi, animali antropomorfi, fate e pescatori...





I combattimenti casuali che si affrontano utilizzando Fou-Lu sono un'inutile perdita di tempo.

di diego**cortese**

Imitando alcuni classici autori di fumetti giapponesi quali Osamu Tetsuka e Leji Matsumoto, Capcom ha sempre assegnato ai personaggi della serie **Breath of Fire** parti differenti a seconda del capitolo della saga che vede la loro partecipazione. Tradizione conservata anche in **Breath of Fire IV** i cui protagonisti principali, nonostante assomiglino a quelli del precedente episodio, non hanno nessun legame con le loro passate incarnazioni ad eccezione del nome. Nina è nuovamente la principessa di Windia, diventato ora un regno facente parte di un'alleanza che riunisce tutte le nazioni dell'emisfero est del pianeta. Questo conglomerato di piccoli stati si oppone ad un impero contro il quale ha combattuto un lungo e sanguinoso conflitto, solo di recente giunto ad una tregua. Nel cercare di portare aiuto alle regioni di confine martoriate dalla guerra, la principessa Eleena di Windia, sorella maggiore di Nina, scompare improvvisamente. Per evitare spostamenti di truppe che avrebbero potuto mettere in pericolo l'accordo di cessate il fuoco con l'Impero, l'Alleanza decide di non intervenire. Nina però non intende abbandonare la propria sorella e decide di partire in suo soccorso disubbidendo agli ordini del proprio governo. Ad accompagnarla vi è il capo della tribù di Fulan, un uomo tigre che risponde al nome di Cray. Nel contempo l'Impero approfitta della tregua per inviare due gruppi di ricerca incaricati di trovare dei draghi e di carpirne il potere. Uno di questi riesce nel suo obbiettivo scontrandosi con l'appena resuscitato Fou-Lu, divinità drago intenzionata a riprendersi con la forza l'Impero da lui fondato centinaia di anni or sono. Contemporaneamente con la comparsa di Fou-Lu, dall'altro capo del mondo Nina si imbatte accidentalmente in uno strano ragazzo di nome Ryu. Completamente nudo e privo di memoria, Ryu si unisce inizialmente a Nina per necessità per poi diventarne amico dopo una serie di vicissitudini vissute dai due. Con il progredire degli eventi, altri tre personaggi si uniscono al gruppo dando vita ad una storia "da cartone animato giapponese" che alterna momenti tragici a gag divertenti. Il suo valore ricreativo è però guastato dalla sua diluizione in svariate sottotrame che distraggono continuamente il giocatore dalla storia principale. All'eccessivo inserimento di eventi secondari si unisce una certa tendenza da parte dei creativi Capcom di enfatizzare l'aspetto descrittivo del gioco rispetto a quello puramente ludico. Troppe sono le scene d'intermezzo e gli eventi inutili al fine dell'evoluzione dei protagonisti. Particolarmente significative in questo senso sono le fasi in cui si controlla Fou-Lu nelle quali il giocatore è costretto ad affrontare tediosi combattimenti casuali resi ridicolmente facili dall'elevato potere dell'imperatore. La difficoltà posta dalla barriera linguistica che affligge la versione giapponese del gioco è simile a quella del precedente episodio. E' quindi consigliabile a chi non abbia esperienze con questo genere di giochi di attendere la versione americana prevista entro settembre.

A salvare **Breath of Fire IV** dall'eccessiva linearità della trama vi è l'ampio spessore della sua struttura di gioco caratterizzata da un'elevata presenza di sottogiochi. Ritorna il gioco di pesca il cui livello di realismo è stato ancora più curato rispetto al passato. Il giocatore deve ora tener contro anche della morfologia della zona di pesca, fluviale o marina, per evitare di perdere le proprie preziose esche. Per catturare tutti e trenta i pesci disponibili bisogna assicurarsi di impiegare l'esca più adatta, scegliere il luogo migliore in cui lanciare l'amo, lasciarlo scendere alla giusta profondità e muoverlo secondo precisi schemi. A conferma del maggiore valore simulativo raggiunto dal gioco di pesca, va notata la compatibilità con il Fishing Controller prodotto da ASCII/Agetec. In **Breath of Fire IV** è stato anche riproposto in versione riveduta e corretta la simulazione di città presente nel precedente episodio. Ogni volta che vi accampate nella mappa di gioco, potete accedere al mondo delle fate per aiutarle a costruire il loro villaggio. A questo scopo dovete assegnare il numero di persone dedicate alla ricerca del cibo, alla costruzione degli edifici e al commercio. Una volta costruite le case, potete scegliere lo scopo a cui sono destinate, vale a dire armerie, negozi o alberghi. Potete voi stessi usufruire dei servizi offerti dalla città ogni volta che avete la possibilità di accamparvi. Il vostro livello di abilità come pescatori ed il numero della popolazione del villaggio delle fiabe, sono due tra i numerosi requisiti necessari per ottenere nuove abilità di combattimento dai maestri sparsi per il

gioco. La ricerca dei Lore Masters ed il raggiungimento degli obiettivi da loro richiesti obbliga il giocatore a ripercorrere aree già esplorate incentivandolo a vivere avventure al di fuori della trama di gioco principale. Oltre alla pesca e al villaggio delle fate, vi sono decine di piccoli sottogiochi che spaziano dalla corsa su navi della sabbia al controllo di una gru per il carico delle merci. Alcuni di questi richiedono l'utilizzo dell'abilità speciale che caratterizza ogni personaggio. Grazie ad essa è possibile interagire con il fondale in vario modo come spostare oggetti e volare in quota per osservare la zona circostante. L'ampio numero di eventi secondari e segreti da portare a termine consente al gioco di vantare una invidiabile longevità. Almeno cinquanta ore sono necessarie per portarlo a termine normalmente mentre se si vogliono sviscerarne tutti i segreti la durata del gioco incrementa esponenzialmente.

Il livello di personalizzazione dei sei protagonisti di **Breath of Fire IV** non si discosta molto dal precedente episodio. Abilità ed incantesimi principali sono assunti automaticamente con l'aumentare del livello di esperienza e non possono essere trasferiti ai propri compagni. Al contrario, le abilità acquisite tramite i Lore Masters e quelle imparate osservando i mostri nemici sono liberalmente trasferibili consumando apposite medaglie magiche. Queste ultime sono molto più diffuse rispetto a **Breath of Fire III** in modo da aumentare la flessibilità e l'adattabilità dei personaggi. Le trasformazioni in drago, esclusive di Ryu e Fou-Lu, non avvengono più tramite la combinazione dei Dragon Gene ma sono acquisite in modo automatico durante l'avventura. Ad esse si unisce ora la possibilità di evocare draghi dopo essere riusciti ad ottenere la loro collaborazione. A differenza delle trasformazioni, le evocazioni una volta usate si rendono disponibili solo dopo aver dormito in accampamento o in un albergo.

Mentre durante gli spostamenti sulla mappa di gioco i combattimenti possono essere facilmente evitati semplicemente non accettando di partecipare all'incontro casuale, nei dungeon gli scontri con il nemico avvengono senza preavviso. Il sistema di battaglia a turni impiegato in **Breath of Fire IV** presenta due interessanti miglioramenti. Al combattimento partecipa l'intero gruppo di sei personaggi divisi in due schieramenti. Quelli in prima linea combattono e sono soggetti all'attacco del nemico mentre quelli nella retrovia recuperano punti magia aiutando di tanto in tanto i loro compagni con attacchi automatici. La seconda innovazione riguarda la possibilità di concatenare determinate abilità o incantesimi per amplificarne gli effetti o trasformarli in magie inedite. Combo studiate con attenzione possono generare attacchi devastanti capaci di investire l'avversario con decine di colpi.

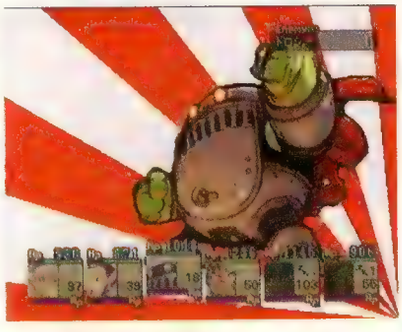
Il motore grafico sviluppato per **Breath of Fire IV** porta ai massimi livelli la formula cosmetica scelta per il precedente episodio. I personaggi bidimensionali sono animati mediante più di tremila fotogrammi che gli consentono di vantare una varietà ed una fluidità dei movimenti mai raggiunta in precedenza nei giochi di ruolo. Nonostante la loro natura interamente poligonale, il livello di dettaglio dei fondali non fa rimpiangere il 2D pre-renderizzato anche grazie alla bontà delle texture.

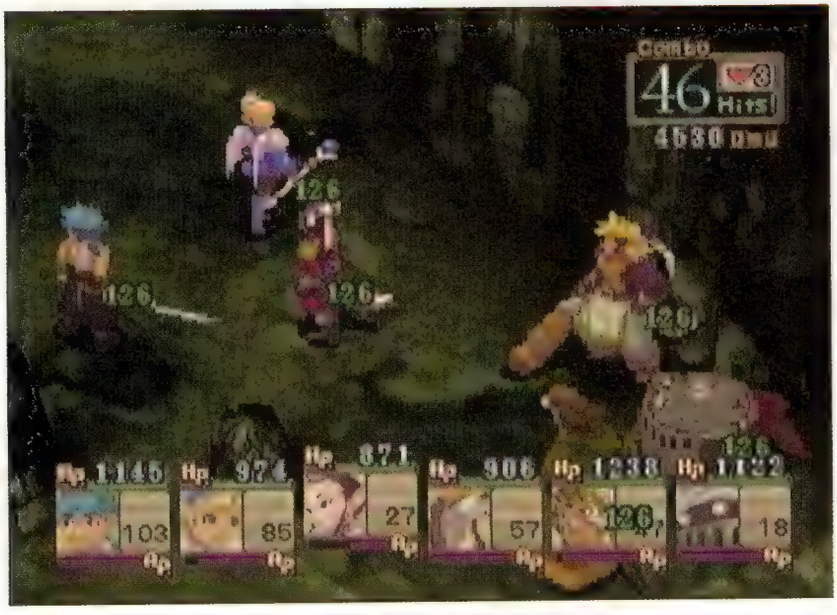
Meno convincente la scelta delle angolazioni la cui tendenza a nascondere elementi importanti del fondale viene solo in parte risolta dalla possibilità di ruotarli attorno all'asse verticale. L'unico filmato in full motion presente nel gioco è la sequenza iniziale realizzata con tecniche d'animazione tradizionali. L'accompagnamento musicale risulta sempre coerente con l'azione di gioco variando nello stile a seconda dell'ambientazione in cui ci si trova. Gli effetti sonori offrono un livello di varietà e pulizia decisamente sopra la media dei giochi di ruolo disponibili per PlayStation mentre i campionamenti audio si limitano ai nomi delle magie/abilità lanciate durante i combattimenti e ai dialoghi della presentazione.

In definitiva **Breath of Fire IV** si è rivelato una delle migliori incarnazioni del classico RPG di scuola nipponica. Un genere che, nonostante la massificazione portata da Square, continua ad avere molto da offrire anche agli appassionati più intransigenti. Come nel caso di questa recente produzione Capcom.

VOTO **8 su 10**

La simulazione di pesca è compatibile con il Fishing Controller prodotto da ASCII/Agetec.



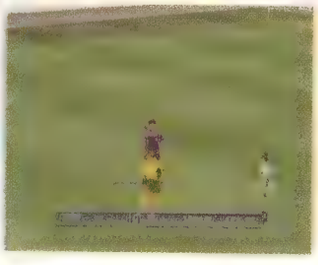


Draghi e mostri di grandi dimensioni sono rappresentati con l'ausilio della grafica poligonale.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCET** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **4 MULTITAP**

J-LEAGUE WINNING ELEVEN 2000

In attesa dell'esordio ufficiale della serie su PlayStation2, Konami ci presenta l'ennesima versione di **Winning Eleven** per PlayStation. A questo punto la domanda sorge spontanea: bassa operazione commerciale o nuovo capolavoro?



Rispettando in pieno la tradizione dei giochi di calcio Konami, anche in **WE 2000** il modo migliore per perdere subito palla consiste nel trattenerla troppo a lungo con lo stesso giocatore o nell'impegnarsi in improbabili azioni in solitaria.

di igor**berzi**

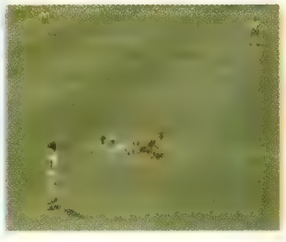
Non spaventatevi davanti ai menu di selezione completamente in giapponese: se avete già giocato ad altri episodi della saga **WE**, non dovreste incontrare troppi problemi a trovare subito le opzioni che vi interessano.

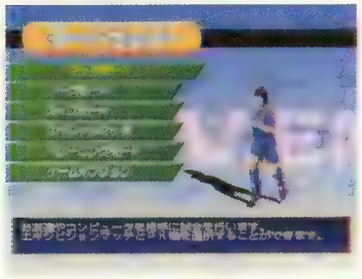
Pazzi! Solo dei pazzi potevano pensare di mettersi al lavoro per creare un titolo in grado di migliorare ulteriormente una simulazione calcistica già ai limiti della perfezione come **Winning Eleven 4** (**ISS Pro Evolution**, nella versione occidentale). Proprio quando stavamo cominciando a cercare una nuova sistemazione per la nostra cara vecchia PlayStation, in modo da fare spazio, sulla mensola sotto al televisore, all'imminente arrivo del "monolito nero" targato Sony, ecco che i programmatori Konami ci sfornano l'ennesima pietra miliare nella storia delle soccer simulations. Ve lo posso annunciare già da subito: dopo aver fatto un salto dal vostro negoziante import di fiducia, riattaccate la SCART al televisore, rimettete al suo posto lo scatolotto grigio e sedetevi comodamente sulla vostra "poltrona da gioco" preferita. Vi aspettano ore ed ore di puro divertimento, sui verdi prati di **Winning Eleven 2000**.

Una delle accuse che sempre sono state rivolte, da parte dei sostenitori della saga di **FIFA**, ai giochi calcistici Konami, riguardava la scarsa cura apparentemente impiegata nella realizzazione della "fase di contorno" all'azione vera per propria. A quanto pare tali critiche non devono essere state del tutto ignorate poiché, pur senza raggiungere l'incredibile vastità dei database e delle possibilità di customizzazione caratteristiche dei prodotti Electronic Arts, negli ultimi episodi delle serie **WE**/**ISS** si è assistito ad un lento, ma graduale cambiamento di rotta nel senso di cercare di consentire all'utente una maggiore personalizzazione del gioco (grazie all'introduzione di vari tipi di editor) e una migliore possibilità di immedesimazione nelle partite (molto utile in tal senso si è dimostrato l'affiancamento alle ormai tradizionali rappresentative nazionali, di alcune tra le più importanti squadre di club a livello mondiale). In **Winning Eleven 2000** tale trend sembra essere stato confermato: il gioco si apre con uno spettacolare FMV con immagini filmate (per la prima volta nella serie, niente computer grafica) provenienti direttamente dai campi della J-League (chiaro in questo caso il tentativo di fare il verso alle "fantasmagoriche" introduzioni cui siamo stati abituati dai vari **FIFA**). Anche nelle schermate con i menu di selezione si notano notevoli "arricchimenti" rispetto ai primi episodi della serie: le opzioni tra cui scegliere sono ora diventate assai numerose e le possibilità di customizzazione qualsiasi particolare di gioco trovano limiti solo nella fantasia dell'utente. Unica nota negativa, tutte le scritte sono completamente in giapponese e, considerando la vera pletora di scelte operabili (tipo di manifestazione alla quale si vuole partecipare, modifica dei nomi dei giocatori, spostamento di questi ultimi da una squadra all'altra, creazione di atleti ex novo, ecc.), mettete in conto che durante le prime partite dovrete spendere diverso tempo movendovi a caso tra il vari menu, alla ricerca del tipo di settaggio che effettivamente vi interessa. Le squadre a disposizione, purtroppo, sono esclusivamente quelle del campionato giapponese; anche qui però si nota un certo sforzo nel senso di cercare di ampliare le possibilità di scelta: per la vostra gioia (ehm...), oltre ai 16 team della prima divisione ne sono ora stati inclusi 11 della seconda, oltre a quattro rappresentative "All Star". I giocatori che compongono le squadre corrispondono effettivamente a quelli impegnati nella J-League reale, anche se, a dire il vero, se non fosse stato per qualche vecchia gloria dei campionati occidentali, ora impegnata in quel "dorato" prepensionamento per calciatori al tramonto che rappresenta la prima divisione giapponese, i nomi avrebbero potuto essere tutti inventati e non ce ne saremmo minimamente accorti...

Una volta scesi in campo, le novità introdotte in questo nuovo episodio della saga **Winning Eleven** non appaiono subito evidenti come ci si potrebbe aspettare. Tecnicamente il titolo ha subito miglioramenti solo marginali: la grafica si presenta praticamente indistinguibile da quanto già visto in **WE4**/**ISS Pro Evo** (gli unici particolari nuovi che si possono notare sono costituiti dai cartelloni pubblicitari a bordo campo e da alcuni striscioni di incitamento appesi sugli spalti), le animazioni hanno subito solo piccoli ritocchi, al fine di farle risultare ancora più naturali e fedeli ai modelli reali, e l'unico settore nel quale si possono scorgere miglioramenti degni di nota è quello dell'engine poligonale, che in questo caso pare essere stato quasi completamente liberato da quei già rari rallentamenti e cali di

Nonostante il gioco supporti l'utilizzo del Dual Shock in versione analogica, a differenza di quanto visto negli ultimi episodi di FIFA, le vibrazioni in caso di contrasti o contatti tra giocatori, non sono state implementate.





La sezione di allenamento si presenta molto completa, risultando assai utile per impratichirsi nelle varie tecniche di gioco. In particolare, per riuscire ad eseguire calci di punizione con successo, il training si rivela fondamentale.

frame rate che affliggevano i prequel durante alcuni fasi di gioco particolarmente concitate o con quattro giocatori umani contemporaneamente impegnanti sullo schermo. A livello audio si segnala, oltre alla presenza del solito pittoresco commento dell'esagitato telecronista giapponese, l'introduzione dei cori d'incitamento da parte dei tifosi che però, anche se ottimamente realizzati come perfette repliche degli inni che si sentono anche nei nostri stadi, già dopo poche partite si dimostrano, per la loro insistenza e ripetitività, abbastanza fastidiosi.

Le innovazioni a livello di gameplay, pur non radicali, si rivelano, ad un'analisi accurata, molto più influenti sulla giocabilità globale del titolo di quanto possa apparire in un primo momento. Per cominciare va detto che in **WE 2000** è diventato sensibilmente più impegnativo portare a compimento qualsiasi tipo di azione. I passaggi, analogamente a quanto succede nella realtà, non riescono più in maniera semplice ed automatica come avveniva in precedenza (se tra voi ed il vostro compagno c'è un avversario, il "ricevitore" otterrà un passaggio "largo": la palla non vi arriverà comodamente tra i piedi, ma dovrete pensarci voi a correrle dietro per recuperarla) e le "sgroppate" sulla fascia, se l'uomo con la palla non è stato liberato adeguatamente, raramente possono essere concluse con un efficace cross dal fondo. L'esatto posizionamento degli attaccanti a ricevere i cross a centro area è diventato più difficile, anche se bisogna dire che adesso risulta possibile segnare con colpi di testa ad insaccare, sul primo palo e su lancio teso, tanto coreografici da vedere, quanto gratificanti da concludere con successo. Il sistema per tirare è stato reso più sensibile ai comandi impartiti dall'utente (una pressione eccessiva sull'apposito tasto avrà come esito una mina devastante che sorvolerà ad altezze siderali la porta avversaria) e conseguentemente è diventato più impegnativo segnare direttamente da calcio di punizione. Anche le spazzate a liberare l'area si trasformano spesso in veri e propri rinvii alla "viva il parroco" che, invece di lanciare direttamente il vostro attaccante in contropiede come avveniva in precedenza, in molti casi, finiscono direttamente sugli spalti. Il consiglio, comunque, è di non lasciarsi scoraggiare dal primo approccio, probabilmente un po' ostico, con il nuovo sistema di gioco: all'inizio, soprattutto nelle partite contro il computer, probabilmente troverete parecchie difficoltà anche a portare a compimento le azioni più semplici, ma una volta che ci avrete fatto la mano, vi accorgerete che le menzionate novità a livello di gameplay, oltre a fornire un valido elemento di sfida anche per i più esperti conoscitori di **Winning Eleven**, non fanno altro che aumentare ulteriormente il realismo delle situazioni. Un discorso a parte merita il comportamento di arbitri e portieri. I primi, assai severi, ora non sbagliano quasi mai nell'elargire cartellini gialli e rossi al momento giusto (i falli da dietro o da ultimo uomo hanno come esito un'espulsione quasi matematica), mentre i portieri, pur migliorati nel comportamento e nell'intelligenza artificiale, evidenziano in certi casi una strana tendenza a farsi "piegare le mani" su tiri particolarmente forti, con conseguente deviazione della palla direttamente in porta. Per concludere con il panorama delle innovazioni, va segnalato che finalmente, in **WE 2000** paiono essere totalmente scomparsi quegli strani tentennamenti che affliggevano i giocatori di una squadra quando un atleta della formazione avversaria entrava in possesso della palla, ad esempio dopo un lancio lungo: tale inconveniente, in precedenza, vanificava in molti casi ogni possibilità di pressing sistematico sull'avversario più vicino, rendendo assi frustranti i tentativi di recuperare palla con un tempestivo contrasto.

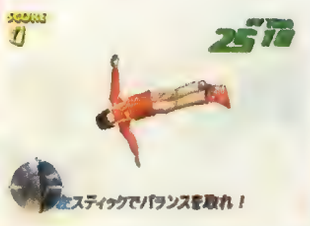
In ultima analisi, non pare azzardato affermare che l'unico difetto che impedisce a **WE 2000** di essere considerato il soccer game definitivo, è costituito dalla presenza nel gioco di sole squadre del campionato giapponese. Se per voi però questo non rappresenta un valido motivo per attendere una futura versione occidentalizzata del titolo, andate tranquilli: chiamate a raccolta un po' di amici e godetevi con loro quella stupenda sensazione di giocare "veramente" una partita di calcio che solo la saga Konami riesce a dare.

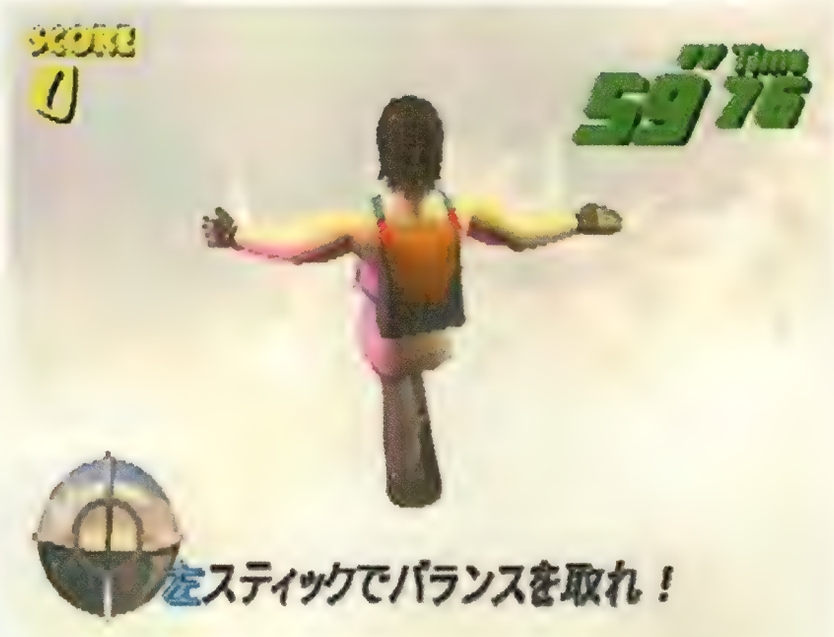
VOTO **9 su 10**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **IDEA FACTORY** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

SKY SURFER

La ricerca dell'originalità ha da sempre contraddistinto molti prodotti delle software house nipponiche minori: peccato che nel passaggio dalla carta allo schermo molte idee si rivelino alla resa dei conti del tutto fallimentari...





Er... fossimo in voi daremmo retta al messaggio della CPU: un atterraggio senza paracadute dopo un volo di 5.000 metri potrebbe anche avere conseguenze nefaste sulla vostra salute...

di simone**crosignani**

Sky Surfer è uno dei pochi titoli per PlayStation2 in grado di vantare un tempo di concepimento di tutto rispetto: le prime immagini del gioco hanno iniziato a circolare più di un annetto fa e Idea Factory ha potuto presentare la propria creazione in due edizioni consecutive del Tokyo Game Show. Visti i risultati ottenuti da Namco ed Electronic Arts in pochi mesi di sviluppo su PS2, era quindi lecito aspettarsi da questo titolo dal concept così particolare grandi cose... Beh, sarà per la prossima volta: la versione finale di **Sky Surfer**, infatti, non cancella i dubbi suscitati in sede di preview e si dimostra carente sia sotto il profilo della realizzazione tecnica che per quanto riguarda la giocabilità.

Procediamo con ordine: il titolo di Idea Factory vede il giocatore impegnato in quella disciplina sportiva, se così si può definire, in cui degli ebeti di proporzioni bibliche si lanciano da un aereo armati di paracadute e snowboard, con l'unico scopo di vincere la resistenza dell'aria e delle mille correnti che ostacolano la caduta, e di compiere il maggior numero di evoluzioni possibili. Idiota, ma originale.

Sky Surfer è diviso in due modalità di gioco: nella prima, quella principale, il giocatore deve compiere una serie di acrobazie in caduta libera, aprire il paracadute e manovrarlo in maniera adeguata. Nella seconda, invece, il protagonista viene posizionato sopra una sorta di ventilatore gigante, atto a simulare la discesa a paracadute aperto, ed è incaricato di colpire il maggior numero di palloncini lasciati svolazzare in ogni direzione: divertente, almeno per i primi cinque minuti di gioco. La somiglianza fra le due modalità lascia già intravedere il ridotto spessore di **Sky Surfer**: la possibilità di scegliere fra sei tavole e tre personaggi diversi è quasi del tutto inutile e le differenze fra le tre ambientazioni di gioco si riducono alla presenza più o meno intensa di correnti ascensionali e raffiche di vento, con il percorso Hard che vi vedrà sballottati a destra e sinistra fra mille insulti ai programmatori. In queste condizioni, inoltre, risulterà quasi impossibile compiere evoluzioni di una certa complessità: tenere d'occhio l'indicatore di stabilità ed eseguire le combinazioni di quattro tasti richieste per compiere i trick metterà a dura prova i vostri nervi e non vedrete l'ora di aprire il paracadute e lasciarvi sprofondare nel tedio di una lenta discesa attraverso gli immancabili checkpoint. Una piccola annotazione: se siete in possesso di una copia del gioco e avete degli amici accaniti sostenitori delle potenzialità grafiche di Dreamcast, non fate assolutamente veder loro questa fase, a meno che non vogliate essere sbeffeggiati vita natural durante (o almeno fino all'inserimento nel tray di PS2 di **FIFA 2001** o di un titolo delle medesime qualità grafiche). La mancanza di anti-aliasing e la scelta più che discutibile della palette per le ambientazioni rendono le corde del paracadute praticamente "lampeggianti" con uno dei peggiori effetti visivi dai tempi del "colour clashing" su Spectrum.

In definitiva, le speranze di un exploit da parte di Idea Factory sono andate miseramente perse, e se proprio volete compiere delle evoluzioni con uno snowboard ai piedi (ma senza paracadute) non vi rimane altro da fare che attendere l'uscita del promettente, e rimandatissimo, **SSX** di Electronic Arts...

VOTO **4 su 10**

Com'è possibile vedere da queste foto, i grafici di Idea Factory non sono certo impazziti per realizzare le ambientazioni di **Sky Surfer**...

Il 1° Cash and Carry di Roma e del Lazio dedicato

"ESCLUSIVAMENTE AI RIVENDITORI"

NOVITÀ GIORNALIERE IN ARRIVO DA TUTTO IL MONDO
ORARIO CONTINUATO DALLE 10.00 ALLE 18.00
SPEDIZIONE IN TUTTA ITALIA

TOTALGAMES

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

SQUARESOFT · namco · MadCatz · PlayStation · EIDOS · Acclaim · Ubi Soft · Dreamcast · INFOGRAMES · NINTENDO 64 · X-TECHNOLOGIES · KONAMI

ARRIVA

LA PLAYSTATION 2...

...INIZIATE

A PRENOTARLA!!

VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06/7822410 - 06/78349839 - 06/78140622

FAX 06/7858177

E-mail: totalgames@flashnet.it

Sito: www.totalgames.it

Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità strepitose?

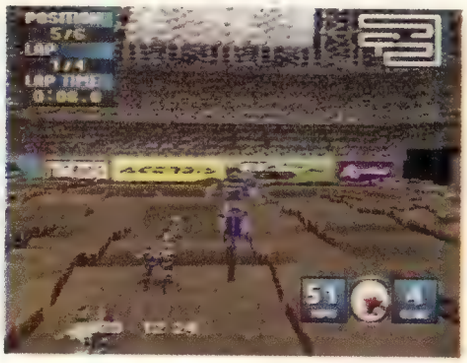
Contattateci

NOTA: I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **ACCLAIM STUDIOS SALT LAKE CITY** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

Dopo la scadente prestazione videoludica del 1998 e la pausa di riflessione del 1999, Jeremy McGrath torna su PlayStation con una nuova simulazione motociclistica dedicata agli appassionati del motocross e del supercross. Sarà la volta buona?



Visti da una certa distanza, i piloti non appaiono granché dissimili da una manciata di pixel colorati...

di erikpede

Il mesto periodo che precede il definitivo pensionamento di una console viene solitamente sfruttato dalla stampa e dall'utenza per tirare qualche piccolo bilancio, volto più che altro a stabilire con la massima obiettività il ruolo svolto dalla macchina in odore di congedo nel lento e complicato processo dell'evoluzione dei videogiochi. Ora che anche PlayStation sta per uscire di scena, quindi, è quasi obbligatorio andare a verificare l'impatto (positivo o negativo che sia) che il 32 bit Sony ha avuto sul modo di intendere e concepire il software da intrattenimento, indubbiamente mutato alla radice da prodotti di notevole spessore come **Vagrant Story** e **Metal Gear Solid**. Se, però, si dovesse stilare anche una classifica dei generi videoludici più bistrattati lungo l'intero arco vitale di PlayStation (magari per far felici tutti coloro che in questa console hanno visto e continuano a vedere un semplice fenomeno commerciale) non si potrebbe fare a meno di imbattersi nello spettro delle simulazioni motociclistiche, le cui condizioni rimangono tuttora disastrose a dispetto della dimestichezza acquisita dai programmatori di mezzo mondo con il vetusto hardware Sony.

Non sono riusciti a fare di meglio, purtroppo, neanche gli sviluppatori di **Jeremy McGrath Supercross 2000**: il titolo commercializzato da Acclaim, infatti, oltre a non apportare nessun contributo degno di nota alla causa dei giochi dedicati alle discipline crossistiche su due ruote, non lascia intravedere alcuna speranza per un eventuale miglioramento della situazione nell'immediato futuro, se non sul fronte degli editor per la realizzazione dei tracciati (unico punto su cui i designer del team precedentemente noto come Iguana sembrano aver dato il meglio di sé). Una volta esaurita la curiosità destata dalla possibilità di creare da zero le proprie piste, d'altro canto, si fa parecchia fatica a ricavare ulteriori stimoli da un prodotto che fa ben poco per distinguersi dalla concorrenza, a sua volta generalmente mediocre e scarsamente ispirata sotto tutti i punti di vista.

Uno dei settori in cui **Jeremy McGrath Supercross 2000** tenta di prendere le distanze dal resto della produzione videoludica di questo tipo è quello relativo alla struttura di gioco, caratterizzata dall'inserimento di una sezione basata sull'esecuzione delle acrobazie rese famose da McGrath e soci, e dall'aggiunta di otto tracciati all'aperto per il motocross che vanno a fare compagnia ad altrettante arene indoor utilizzate per le gare del supercross. È inoltre possibile intervenire sulle moto tra una corsa e l'altra per modificarne la curva di erogazione della potenza, la morbidezza delle sospensioni e il battistrada delle gomme allo scopo di adattare i mezzi alle caratteristiche delle piste da affrontare, diverse tra loro per conformazione, lunghezza e fondo stradale. Peccato che le buone intenzioni degli sviluppatori abbiano generato pochi frutti, dato che le gare acrobatiche risultano noiose per via della loro stessa natura limitata e ripetitiva, mentre le differenze tra le competizioni implementate e le presunte migliorie derivanti da un'accurata messa a punto delle moto vengono appiattite da un modello fisico privo della benché minima traccia di realismo. I mezzi di **Jeremy McGrath Supercross 2000** rispondono in modo impreciso alle sollecitazioni impartite dall'utente, rimbalzano da una barriera all'altra come biglie impazzite, risentono di eventuali strettoie anche quando sono in volo, disarcionano i centauri più incauti seguendo regole apparentemente casuali (si può cadere per un impatto innocuo, ma si resta sempre in piedi atterrando con la moto completamente inclinata, la ruota anteriore rivolta verso l'interno della curva e il peso del pilota spostato in

avanti) e possono inserirsi nella stragrande maggioranza delle curve con il semplice rilascio momentaneo dell'acceleratore, rendendo praticamente superfluo il ricorso al sistema di gestione della frenata (teoricamente molto valido) in cui vengono assegnati due pulsanti separati rispettivamente alla leva che aziona il freno anteriore e al pedale che comanda quello posteriore.

Alla leggerezza con cui i programmatori hanno allestito gli algoritmi che si occupano della simulazione vera e propria, si unisce in modo inopportuno la pochezza dell'intelligenza artificiale che anima gli avversari manovrati dalla CPU, impegnati dall'inizio alla fine delle gare nella sterile ripetizione di un set di traiettorie ben definite che li portano spesso e volentieri a caricare a testa bassa la motocicletta del giocatore; l'incremento della difficoltà che fa seguito alla selezione di un livello più elevato, poi, non scaturisce da una maggiore scaltrezza dell'opposizione computerizzata, ma dal solito vecchio trucco che permette alle moto controllate da PlayStation di raggiungere velocità via via superiori.

Nessun conforto giunge, infine, dalla realizzazione tecnica, ma a questo punto era facile aspettarselo: ai discreti modelli poligonali delle motociclette si contrappongono piloti spigolosi e animazioni piuttosto rigide che arrivano talvolta ad avere persino qualcosa di innaturale, mentre la fluidità non proprio esemplare dell'aggiornamento viene compensata dalla regolarità con cui gli elementi a bordo pista vengono disegnati e dalla buona profondità di campo, fondamentale per pianificare l'immissione in curva. La necessità di garantire al giocatore una visibilità ottimale ha comunque influito negativamente sulla qualità delle texture (blocchettose e carenti in definizione) e sulle prestazioni del motore grafico, incapace di nascondere le giunture tra le sezioni poligonali che compongono il terreno. Gli effetti sonori nella norma, il commento poco invadente e l'immancabile sottofondo musicale rock (che può vantare la collaborazione degli Offspring) finiscono ovviamente per avere un peso irrilevante nell'economia di un gioco come **Jeremy McGrath Supercross 2000**, il cui scarso rispetto per gli aspetti essenziali delle discipline che avrebbe dovuto riprodurre con fedeltà lascia interdetti e perplessi al tempo stesso. Dovremo forse aspettare che Polyphony si stanchi delle automobili per avere una simulazione motociclistica di un certo livello su PlayStation? Vedremo...

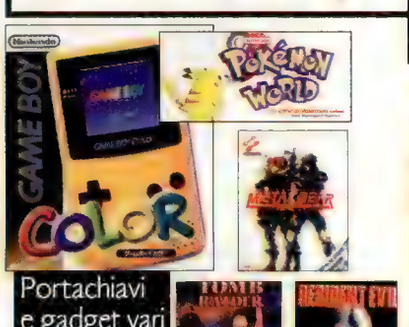
VOTO **4 su 10**

Il restringimento del campo visivo provocato dalla divisione dello schermo rende di fatto poco fruibile la modalità per due giocatori.

a Moncalieri (TO)
Corso Roma, 69
TEL. 011.30.36.063

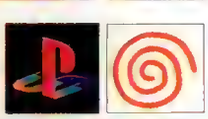
AMICI DEL GIOCO

Per rivenditori
richiedi il nostro listino
via fax allo 011.30.35.265
tel. 011.31.61.797



Portachiavi e gadget vari

PC CD-ROM
DVD VIDEO



26 OTTOBRE
PRENOTALA SUBITO

Visita nella tua città i nostri POINT

UNIVERSAL GAMES
Centro Commerciale Prisma
Porto Viro
S.S.Romea

SUSA
PEN VIDEO MUSIC
P.zza III Reggimento Alpini, 2/a

VILLANOVA D'ASTI
videonoua club
Via Roma, 70

nexDream
VOLPIANO Via Roma, 4
SAN MAURIZIO Via V. Emanuele, 16/a
SETTIMO Via Leini, 40
GIAVENO Via Stazione, 5
RIVOLI Via Cavour, 18

LA SPEZIA
C.so Nazionale, 274
SARZANA (SP)
Via XX Settembre, 53
CARRARA (MS)
Via Cavour, 17

PALERMO
FUTURE GAME
FUTURE GAME
Via Vincenzo Errante, 18

CHIERI (TO)
Videotime
Via Carlo Alberto, 6

TORINO
AMICI DEL GIOCO nexDream
C.so Siracusa, 111/B

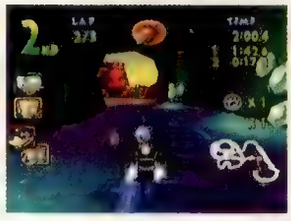
N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS INTERACTIVE** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

WALT DISNEY WORLD QUEST MAGICAL RACING TOUR

Dopo anni di anonimato e dopo essere stati protagonisti solamente di un paio di produzioni per Gameboy, Cip e Ciop hanno finalmente conquistato il ruolo di star in questo, a onor del vero poco fantasioso, gioco di corsa ambientato nel colorato mondo Disney.



di marco**ravetto**

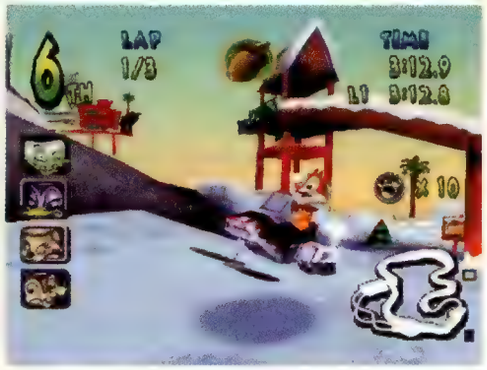
Quando i programmatori non sanno più cosa inventare e si ritrovano per mesi con una licenza prestigiosa (e presumibilmente molto costosa) tra le mani, senza la benché minima idea di come sfruttarla, allora le strade che di solito vengono percorse sono due: la prima è quella di realizzare il solito e classico platform game, in cui il malcapitato eroe di turno deve recuperare oggetti di varia natura per salvare il mondo dalle malvage grinfie di un essere senza scrupoli mentre la seconda, che maggiore successo sta riscuotendo in questi ultimi anni, è di prendere tutti i personaggi a propria disposizione, di costruire strani e improbabili mondi, di tessere una trama assolutamente demenziale e priva di ogni fondamento logico e di mixare il tutto per creare un semplice e coinvolgente gioco di corsa su kart o su altri mezzi più o meno stravaganti. Non sappiamo di preciso se alla Eidos Interactive abbiano utilizzato questa procedura nelle fasi di sviluppo e di preparazione di **Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour**, ma a giudicare dalle caratteristiche di questo nuovo titolo è difficile pensare che i programmatori abbiano passato ore insonni alla ricerca di qualche novità o di qualche elemento in grado di distinguerlo dalle altre produzioni del genere.

La trama, risibile e priva di spessore come un foglio di giornale (tramite una serie di gare Cip e Ciop devono ritrovare i pezzi della macchina che controlla i fuochi artificiali a Disney World, rotta accidentalmente da Cip), è un banale pretesto per giustificare le peregrinazioni nel mondo Disney dei due simpatici scoiattoli e per garantire un minimo di collegamento tra le varie prove; peccato che Eidos abbia deciso di sfruttare in maniera solo marginale la prestigiosa licenza Disney, evitando sia di inserire alcuni dei personaggi più famosi e popolari (Topolino e Paperino *in primis*) che di utilizzare elementi e situazioni tipiche dei fumetti e delle produzioni animate Disney. Guardando **Magical Racing Tour** con un certo distacco, senza cioè prendere in considerazione la realizzazione tecnica, è facile confonderlo con tutte le altre produzioni del genere. La struttura di gioco è infatti quanto di più classico si possa immaginare e durante la gara sono presenti tutta una serie di potenziamenti e di armi alquanto banali e privi di quel minimo di originalità e fantasia che dovrebbero essere elementi basilari per un titolo Disney. Decisamente più interessante e meritevole di menzione è il lavoro svolto nella progettazione dei tracciati, costruiti con estrema attenzione anche per i più piccoli dettagli e arricchiti dalla presenza di alcune strade secondarie che rendono più varia e interessante ogni gara. La presenza di queste scorciatoie, unita alle dimensioni veramente notevoli dei tracciati, costringe i giocatori a mantenere costante il livello di attenzione soprattutto nelle gare più avanzate in cui i personaggi controllati dalla CPU, dopo un avvio piuttosto lento (nelle prime prove sembra di correre contro degli imbranati alle prime armi) si dimostrano degli avversari agguerriti in grado di causare non poche difficoltà sia grazie a uno stile di guida abbastanza spregiudicato che a un saggio utilizzo dei vari power-up disponibili.

Il sistema di controllo, nella migliore tradizione, è semplice e, tutto sommato, abbastanza preciso; i comandi a disposizione sono limitati al minimo (praticamente acceleratore, freno e tasto per utilizzare l'arma raccolta), ma questo non può essere considerato un aspetto negativo dato che la semplicità del controllo ha sempre rappresentato un elemento cardine di questo genere di giochi e ne ha spesso decretato il successo.

Malgrado quanto è stato appena scritto, e pur regalando diversi momenti divertenti e offrendo una discreta varietà di situazioni, sia grazie alla già citata conformazione dei tracciati che alla presenza di vari mezzi, **Magical Racing Tour** è un titolo che lascia l'amaro in bocca, che non convince pienamente e che non riesce a regalare particolari emozioni, con le gare che si susseguono senza alcun sussulto e scorrono via lisce, piatte, quasi senza accorgersene; sarà per quanto abbiamo appena scritto, sarà perché le differenze rispetto ad altre produzioni del genere sono minime, o sarà perché per PlaySta-

Ecco la classifica: al primo posto, l'orso sconosciuto, al secondo il ratto ignoto e al terzo Cip (o Ciop?). Che personaggi famosi...



Come potete vedere dalla mappa in basso a destra, i percorsi sono piuttosto tortuosi.

tion sono disponibili altri giochi di corsa (**Crash Team Racing** su tutti) decisamente più vari e giocabili, ma ben presto l'interesse comincia a scemare e la voglia di aiutare i due simpatici scoiattoli nella loro missione diminuisce sempre più con il passare delle gare. In questa ottica, quindi, è facile capire perché la presenza di un buon numero di percorsi e di tutta una serie di segreti attivabili solamente dopo aver recuperato i componenti della macchina dei fuochi artificiali (segreti che comprendono sia nuovi tracciati che personaggi) non possa essere un fattore determinante nella valutazione finale e non sia da sola sufficiente a garantire una elevata longevità.

Il giudizio finale, oltre a prendere in considerazione tutti gli elementi citati fino ad ora deve anche tener conto di una realizzazione tecnica che alterna sezioni molto curate e ricche di dettagli ad ambientazioni più spoglie e scarne. Lo scrolling, sempre fluido e tutto sommato abbastanza veloce nella modalità di gioco in singolo, subisce qualche saltuario rallentamento nelle sfide in doppio, soprattutto in corrispondenza delle sezioni in cui più piloti sono presenti contemporaneamente su schermo. Globalmente positivo anche il giudizio sull'accompagnamento sonoro, sia per quanto riguarda le musiche (decisamente in tema con l'atmosfera disneyana e che ovviamente permea tutto il gioco), che per gli effetti che accompagnano le evoluzioni in pista dei vari concorrenti. È probabile che la fascia giovane dei possessori di PlayStation e chi legge i fumetti della Disney e segue le avventure dei propri beniamini in televisione possa trovare qualche ulteriore spunto di divertimento nella possibilità di controllare Cip e Ciop, ma esaminando **World Disney World Quest: Magical Racing Tour** da un punto di vista prettamente qualitativo la valutazione finale non può essere particolarmente lusinghiera.

La sufficienza finale è comunque meritata dato che, malgrado la netta inferiorità del titolo Eidos rispetto ai vari **Crash Team Racing** e **Speed Freaks**, soprattutto per quanto riguarda l'impostazione strutturale, **Magical Racing Tour** rimane comunque un titolo abbastanza giocabile e realizzato in maniera discreta. Certo che, se non siete fanatici Disney, o se semplicemente volete sempre il meglio in ogni genere di giochi, difficilmente troverete in questo gioco quello che state cercando…

VOTO **6 su 10**

WWW.BLACK-BOX.IT
vuvuvublacktrattinoboxpuntoit
BLACK BOX
HARDWARE - SOFTWARE -VHS - DVD -
BLACK BOX

DISTRIBUZIONE - VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA

LA MANIA CONTINUA.....
Gadgets..... Carte..... Giochi..... Pokemon !!!!
TUTTE LE CARTE !!!
Mazzi Base - Tematiche - Espansioni
Trading Cards
Jungle - Rocket - Fossil - Base2

Conctact us...
DREAMCAST
I prezzi migliori dei giochi pal

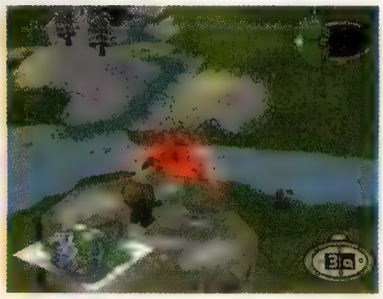
BLACK BOX
NEGOZIO: via Galvani 25 - Castelfiorentino (FI)
CASH & CARRY RIVENDITORI: via Volta 16 - Castelfiorentino (FI)
tel. e fax 0571-632571 (2 linee r.a.)
black-box@black-box.it

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **STRATEGIA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4**

HOGS OF WAR

Amate i giochi strategici ma siete stufi di controllare i soliti soldatini? I vermi vi hanno stancato e state cercando qualcosa di più gratificante? Ogni volta che mangiate carne di maiale provate tristezza? Il rimedio a tutti i vostri problemi è uno solo... **Hogs of War**!

I porcelli da combattimento possono contare su un arsenale molto fornito e ricco di ogni genere di armamento, dal più leggero al più pesante.

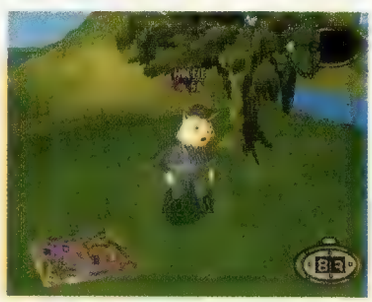


di marcoravetto

I giochi strategici a sfondo bellico, di solito, sono caratterizzati da un'impostazione grafica piuttosto seria in cui le truppe e i territori sono rappresentati con precisione anche nei più piccoli dettagli; le eccezioni in questo sono decisamente rare e non capita quasi mai di poter provare un titolo che unisce una struttura di gioco abbastanza complessa e completa a una realizzazione tecnica un po' meno seria e aderente alla realtà. Come avrete notato, abbiamo scritto "quasi" dato che, in rari casi, alcune software house hanno osato avventurarsi lungo un percorso impervio e raramente battuto (quello appunto dei simulatori bellici con grafica demenziale), ottenendo peraltro dei risultati più che apprezzabili. Proprio sulla falsariga dei vari **Worms** e **Worms: Armageddon** nasce **Hogs of War** che, come è facilmente intuibile dal titolo vede come protagonisti un eroico manipolo di maiali che deve riuscire a sconfiggere altre cinque fazioni (composte anch'esse da porcelli da combattimento) per conquistare il dominio della Saustralasia.

La decisione dei programmatori di Infogrames di ispirarsi a **Worms** è abbastanza evidente, ma alcune differenze abbastanza rilevanti, quali ad esempio la scelta di passare alla grafica tridimensionale e di optare per paesaggi più aderenti alla realtà, senza elementi assurdi e surreali a fare da contorno ai movimenti del personaggi, rendono **Hogs of War** un gioco tutto sommato originale e evitano che il giocatore sia pervaso da una sensazione di deja-vù già dopo pochi minuti di gioco. L'azione si svolge, nella miglior tradizione bellico-strategica in turni in cui, nel periodo di tempo disponibile, il giocatore deve spostare le proprie truppe, composte da un numero variabile di maiali (da tre a sei) e decidere se eseguire eventuali attacchi utilizzando le numerosissime armi a disposizione o se optare per una tattica difensiva, cercando dei nascondigli e attendendo di colpire il nemico di sorpresa; le fasi di combattimento sono abbastanza semplici ma, se nei combattimenti corpo a corpo non è necessaria una particolare abilità per riuscire a colpire un avversario, la dilatazione delle distane rende la situazione più complessa e costringe e valutare con attenzione sia la prospettiva che la distanza, almeno se non si vuole mancare clamorosamente il colpo e correre seri rischi di finire alla brace il turno successivo. Oltre ai classici e immancabili fucili, bazooka e lanciagranate non mancano poi armi decisamente più grosse e potenti, vista la presenza di diversi mezzi corazzati e di veri e propri cannoni che possono essere anche rubati agli avversari per essere poi utilizzati contro di loro. Al termine di ogni missione poi (ovviamente solo in caso di vittoria) il manipolo di eroi verrà trasportato in una zona d'allenamento in cui, dividendo i punti guadagnati nel corso della partita potrete fornire a ogni maiale delle nuove capacità, creando un vero e proprio corpo specializzato con ogni componente in grado di eseguire alla perfezione un compito ben specifico.

Un altro elemento interessante di **Hogs of War** è l'approccio utilizzato per la realizzazione tecnica, in particolar modo per le ambientazioni di gioco; optando per una grafica tridimensionale è stato infatti possibile ampliare gli spazi, inserire nuovi ostacoli di vari natu-



Come potete vedere da questa immagine la grafica è abbastanza spoglia e priva di dettagli.

Malgrado il look demenziale, **Hogs of War** richiede molta attenzione e uno studio accurato delle mosse

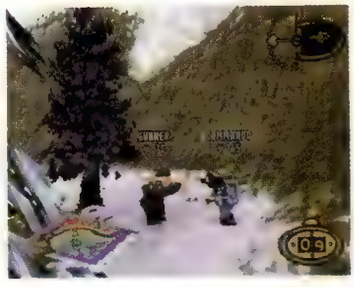
ra e nuove costruzioni che possono essere utilizzate come base e come utili supporti difensivi. Malgrado questa scelta grafica sia senza dubbio apprezzabile e ha senza dubbio giovato non poco alla giocabilità, aumentando la libertà d'azione e offrendo di conseguenza una maggiore varietà di situazioni, è proprio la realizzazione tecnica (anzi, per essere più precisi la grafica) l'elemento meno convincente di **Hogs of War**. I fondali infatti sono piuttosto poveri e mancano di definizione e di varietà, i soldati non sono animati con particolare cura e precisione, e anche i vari intermezzi non sono particolarmente spettacolari; sembra quasi che i programmatori di Infogrames abbiano deciso di non dare particolare peso all'estetica del gioco, concentrandosi maggiormente sulla struttura. Non si tratta di una scelta sbagliata (meglio un gioco un po' meno bello da vedere, ma molto divertente da giocare che viceversa...) ma vista l'incredibile giocabilità di **Hogs of War** una maggiore cura nella realizzazione tecnica gli avrebbe permesso di fare quell'ulteriore piccolo passo in avanti e meritarsi un voto ancora più elevato.

Tutto quanto è stato scritto fino ad ora, e di conseguenza anche la valutazione globale, prende poi in seria considerazione un elemento non ancora citato e che, a onor del vero, è poi la molla che fa schizzare alle stelle la giocabilità e la longevità di **Hogs of War**, ovvero la presenza della modalità multiplayer; se infatti è innegabile che la sfida in singolo offre diversi spunti interessanti e che, anche grazie a una buona calibrazione del livello di difficoltà l'interesse non scema dopo poche partite, è altrettanto innegabile che sono proprio i combattimenti con gli amici a offrire il massimo del divertimento e a garantire una longevità quasi infinita. La presenza poi di un generatore di ambientazioni casuale, che ad ogni incontro cambia la collocazione degli ostacoli e degli elementi ambientali, costringe il giocatore a studiare di volta in volta nuove tattiche, senza fossilizzarsi sempre sulle stesse giocate e sugli stessi schemi tattici.

Hogs of War è, sotto molti punti di vista un titolo ispirato a **Worms** che è però riuscito nella non facile impresa di carpire tutti i punti migliori di questo titolo apportando dei cambiamenti abbastanza rilevanti che lo rendono un gioco nuovo e originale piuttosto che il solito e banale clone.

Il risultato finale è sotto gli occhi di tutti; Infogrames ha svolto un lavoro veramente apprezzabile e, se solo avesse cercato di curare di più la realizzazione tecnica (più che discreta per quanto riguarda il sonoro ma solamente sufficiente nella grafica), ci saremmo trovati di fronte a un vero e proprio capolavoro. **Hogs of War** è comunque un titolo di ottimo livello il cui acquisto è caldamente consigliato a tutti coloro che hanno giocato e apprezzato **Worms** e, più in generale, a tutti quei videogiocatori che stanno cercando qualcosa di diverso dal solito sparatutto in prima persona o dall'ennesimo picchiaduro a incontri, qualcosa in cui la prontezza di riflessi e la velocità d'azione devono essere messe in disparte per lasciare spazio alla riflessione.

VOTO **8 su 10**



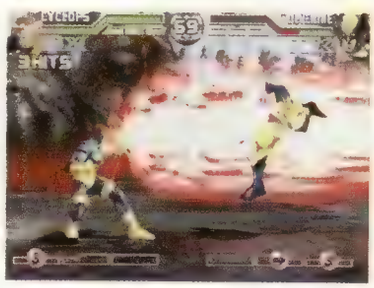
Un incontro faccia a faccia tra un gunner e un commando. Non è certo una situazione piacevole...

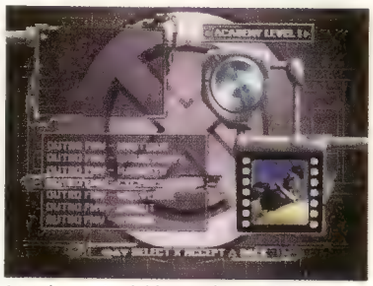
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACTIVISION** SVILUPPATORE **PARADOX DEVELOPMENT** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

X-MEN: MUTANT ACADEMY

Artigli che fuoriescono dal dorso di una mano, carte da gioco esplosive, tempeste inspiegabili e improvvise, misteriosi poteri mentali, esseri pelosi dalla forza sovrumana e armi micidiali: benvenuti nel mondo degli incredibili X-Men!

Il suggestivo "costume" utilizzato da Mystique nel film è stato fedelmente riprodotto da Paradox.





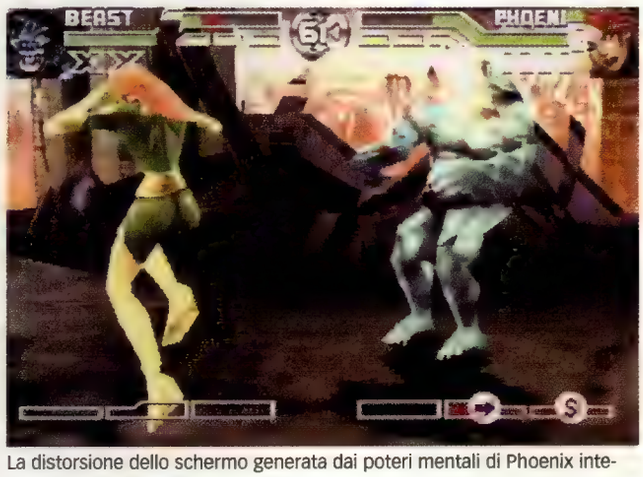
La schermata dei bonus è organizzata molto bene, ma non dà accesso a nulla di veramente esaltante.

di erikpede

La popolarità tributata agli X-Men dalle folte schiere dei lettori dei fumetti statunitensi basati sui classici supereroi è ormai da anni un fattore con cui le software house impegnate sul fronte dei giochi d'azione sono costrette a fare i conti. La proliferazione dei titoli dedicati ai mutanti del Professor X sulle console a 16 e 32 bit è la dimostrazione più evidente della passione nutrita dai videogiocatori per gli storici personaggi Marvel. L'acquisizione di una licenza importante come quella degli X-Men, però, può essere fonte di innumerevoli grattacapi per un team di sviluppo, "perseguitato" dalle enormi aspettative dei fan e dal timore di non riuscire a venire incontro agli elevatissimi standard qualitativi pretesi dal pubblico pagante, più esigente che mai quando ci sono di mezzo prodotti e personaggi di questo calibro. Nel caso specifico di **X-Men: Mutant Academy**, inoltre, il lavoro dei programmatori è stato reso ancora più difficile dalla ridotta quantità di tempo a loro disposizione, logica conseguenza di uno sviluppo particolarmente travagliato che ha visto l'allontanamento del team originariamente contattato da Activision e la successiva revisione del progetto iniziale, ripreso e rielaborato in un secondo momento da Paradox reduce dalle fatiche di **Thrill Kill**(ed) e **Wu-Tang: Taste the Pain**. Le premesse, in sostanza, non erano delle migliori e non facevano certo sperare in un titolo di buon livello. E' soprattutto per questo che il primo impatto con **X-Men: Mutant Academy** risulta piacevolmente sorprendente.

La meccanica del primo picchiaduro interamente poligonale avente per protagonisti gli X-Men non è nulla di tremendamente originale, a dire il vero, ma garantisce comunque una buona dose di divertimento ed è abbastanza articolata da poter fornire spunti tanto ai giocatori più esperti quanto a quelli meno ferrati in materia. Il piano su cui hanno luogo gli scontri, ad esempio, è rigorosamente bidimensionale e non permette scarti laterali di alcun tipo, ma la perdita di complessità derivante dall'adozione di questa soluzione viene ampiamente ripagata dall'immediatezza del gioco e dalla discreta velocità degli scambi di manate. Appaiono coerenti nel loro tradizionalismo anche i colpi, suddivisi in diverse categorie che vanno dai deboli assalti normali (presentati in versione leggera, media e pesante, e liberamente concatenabili) alle proiezioni, passando per le irriverenti provocazioni e gli utili contrattacchi che in **X-Men: Mutant Academy** vengono forniti al giocatore in quantità limitata. Meritano un discorso a parte le cosiddette "super", ovvero le mosse speciali eseguibili in seguito al riempimento delle apposite barre (da "ingrassare" a suon di colpi inflitti all'avversario). Paradox ha infatti optato per un sistema basato su tre indicatori separati, ognuno dei quali dà accesso a determinate "super"; l'ultima barra, inoltre, richiede la pressione ripetuta del tasto ⊗ per poter essere sfruttata dopo il riempimento, consentendo al giocatore il ricorso ai colpi più letali del lottatore selezionato. La vera peculiarità di questo meccanismo a tre indicatori, ad ogni modo, consiste nella possibilità di spostare l'energia da una barra all'altra in qualsiasi momento, in modo da privilegiare e velocizzare il completamento della linea colorata associata alla mossa preferita o a quella più efficace contro l'avversario da affrontare. Il trasferimento della potenza accumulata, al pari di tutte le altre manovre previste dal codice, è semplice e intuitivo, e contribuisce a rendere **X-Men: Mutant Academy** genuinamente divertente ed appagante sin dal primo istante.

Parte del merito per la buona giocabilità del titolo Activision va al sistema di controllo, pronto e preciso nella risposta ai comandi che ricalcano tra l'altro quelli classici dei picchiaduro targati Capcom, con i repentini cambiamenti di direzione e i quarti di giro da eseguire sulla croce direzionale che innescano un'altissima percentuale dei colpi speciali disponibili. Meno positivo, invece, è il giudizio sull'intelligenza artificiale dei combattenti gestiti dalla CPU: la varietà delle loro strategie lascia spesso a desiderare e le tattiche adottate dagli avversari più forti e dal boss finale, oltre ad essere abbastanza monotone, possono dare luogo a scontri frustranti in cui si tenta di colpire il nemico nei rari momenti in cui non è impegnato a scaricare in rapida successione i suoi colpi a distanza. Ben più gravi sono i problemi relativi alla longevità, minata alla base dal legame che unisce **X-Men: Mutant Academy** al nuovissimo film degli X-Men: la riproposizione dei pro-



La distorsione dello schermo generata dai poteri mentali di Phoenix interessa anche le barre energetiche...

tagonisti della pellicola (dalla quale il titolo Activision ha ereditato i nuovi costumi indossati dai mutanti) ha avuto un'influenza negativa sul numero dei personaggi selezionabili, decisamente basso se messo a confronto con quelle che sono le medie odierne.
Anche le modalità di gioco, purtroppo, si limitano alle classiche sezioni Arcade, Survival e Versus con l'aggiunta di un completo programma di allenamento denominato Academy Training. In quest'ultimo è possibile prendere dimestichezza con tutte le mosse di ogni singolo personaggio sotto l'attenta sorveglianza del Professor X. Gli immancabili bonus assegnati per il completamento delle varie modalità, infine, non possono vantare la stessa inventiva degli equivalenti di scuola nipponica: nel caso di **X-Men: Mutant Academy** si tratta per la maggior parte di riproduzioni di copertine di albi a fumetti più o meno significativi, immagini statiche prelevate dal film e sequenze in CG di breve durata il cui contributo alla longevità del gioco non è esattamente mastodontico.

Le cose vanno molto meglio se si prende in considerazione la realizzazione tecnica, contraddistinta da una veste grafica estremamente nitida a cui la brillantezza dei cromatismi conferisce un'appropriata atmosfera da fumetto che si estende anche ai protagonisti: ad eccezione di Sabretooth e Toad, che danno l'impressione di essere leggermente meno curati degli altri, tutti i personaggi sono modellati in maniera eccellente, anche se in qualche caso possono apparire un po' legnosi o rigidi. Le animazioni sono sufficientemente fluide e realistiche, per quanto possano essere credibili le complicatissime acrobazie compiute dagli eroi del gioco, e beneficiano di un'esecuzione priva di incertezze, con movimenti regolari e ben raccordati. Alcune sequenze possono sembrare vagamente "ingessate", un pelo legate e carenti in dinamismo per intenderci, ma vengono compensate da piccole perle come l'ipnotica camminata di Mystique e il rabbioso ansimare di Wolverine. Non sono da meno le texture (pulite, dettagliate e ostinatamente incollate ai poligoni che sono chiamate a ricoprire) e gli effetti speciali prodotti dai colpi, con un campionario che comprende lampi di luce, esplosioni, sfere di elettricità pura, fasci di energia concentrata, scie colorate, distorsioni parziali dello schermo, fiamme e chi più ne ha più ne metta, per un risultato finale degno di uno show pirotecnico.

Sono esteticamente valide anche le arene poligonali che, pur essendo piuttosto piccole, sfoggiano un'ottima varietà nei rivestimenti, un set di bei fondali bidimensionali uniti con discreta perizia agli elementi tridimensionali in primo piano, diversi effetti visivi di contorno (pioggia, lampadine sul punto di spegnersi, respiro condensato per la bassa temperatura, passaggio di lucciole e altro) e una manciata di suoni specifici per ciascuna delle ambientazioni, basate sulle locazioni più famose del fumetto (tra cui l'arcinota "stanza del pericolo" progettata dal Professor X). È poi impossibile ignorare i movimenti di camera chiamati in causa dalle mosse speciali e dalle prese, la cui spettacolarità raggiunge il culmine con la rotazione rallentata *à la Matrix* che evidenzia la ferocia e l'agilità con cui Wolverine è in grado di sgattaiolare alle spalle dell'avversario per poi calciarne la schiena con indicibile violenza; destano qualche dubbio, al contrario, i rallentamenti che segnalano l'avvenuto KO, un po' troppo scattosi per poter essere considerati come artifici inseriti di proposito. Per quanto riguarda l'audio (in cui spiccano gli effetti sonori legati alle "super" e le frasi campionate pronunciate dai lottatori durante le provocazioni nonchè all'inizio e alla fine dei duelli) c'è da registrare una curiosa "debolezza" della musica, stranamente sottotono e quasi totalmente sopraffatta dai rumori della lotta.

Non è certo per la musica che si gioca un picchiaduro come **X-Men: Mutant Academy**, comunque, ma per il divertimento, e il titolo scritto da Paradox sa offrirne parecchio. Non è un prodotto privo di difetti, e avrebbe ottenuto una valutazione migliore con un bilanciamento più adeguato e una longevità superiore (i lunghi caricamenti non contano ai fini della durata nel tempo), ma rimane ugualmente una buona scelta per gli amanti dei beat'em up e per gli estimatori delle avventure degli X-Men.

VOTO **7 su 10**

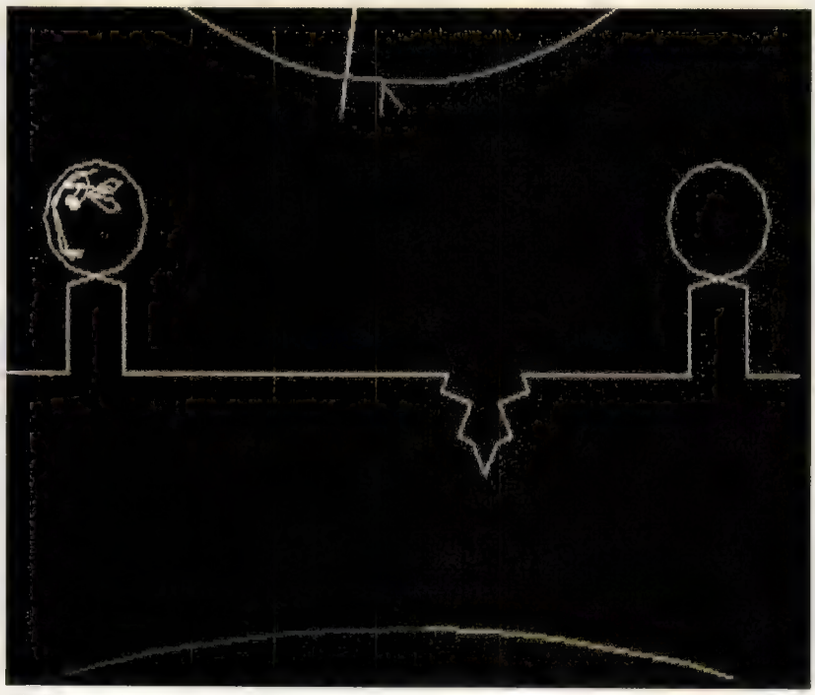
La parte finale della presa di Wolverine descritta nella recensione: un vero spettacolo!

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SONY** SVILUPPATORE **NANA ON-SHA** GENERE **MUSICALE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

VIB-RIBBON

Non essendo riuscito a contrastare il predominio Konami nel mercato dei rhythm game con **UmJammer Lammy**, Masaya "Parappa" Matsuura ha deciso di evitare il confronto diretto con la serie Bemani proponendo un titolo totalmente rivoluzionario.

Nel tutorial Vibri vi illustra le basi della meccanica di gioco.



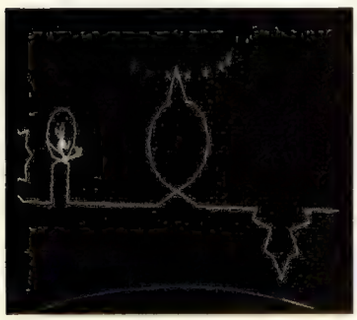
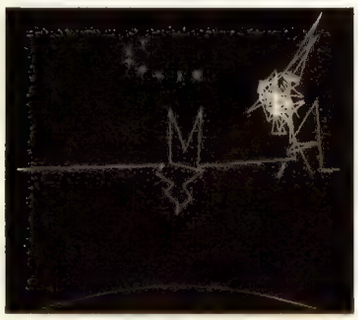
L'indicatore che appare in alto durante la modalità Velocità mostra l'attuale rapidità di avvicinamento degli ostacoli ed il limite da raggiungere.

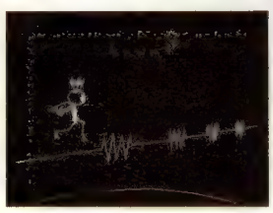
Kiri Matsuura nel suo studio alla Nana On-Sha.

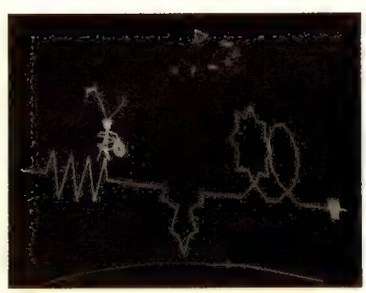
di diego**cortese**

Il criterio con cui i distributori scelgono i titoli nipponici destinati a raggiungere il vecchio continente ci lascia sempre più perplessi. Se da una parte capolavori quali **Einhander** e **Chrono Cross** vengono scartati per motivi più che discutibili, giochi che mai avremmo pensato di vedere nel mercato occidentale appaiono improvvisamente nella line-up ufficiale europea. E' questo il caso di **Vib-Ribbon**, l'ultima creazione del musicista Masaya Matsuura e del team di sviluppo Nana On-Sha. Un titolo che va contro tutti i principi dettati dal mercato videoludico attuale, nel quale si impongono solo giochi dall'elevato impatto visivo. Al contrario **Vib-Ribbon** si presenta con uno stile ancor più eccentrico di quello impiegato in **Parappa The Rapper** e **UmJammer Lammy**, limitandosi a mostrare al giocatore un insieme di linee bianche su fondo nero. Dietro a questa grafica minimalista ed antiquata, si cela però una delle idee di gioco più originali di questi ultimi anni. Una meccanica semplice ed immediata che coinvolge il giocatore in modo lento, ma inesorabile.

Abbandonati i colorati animali e vegetali antropomorfi nati dall'estro di Rodney A. Greenblat, Matsuura ha deciso di affidare la parte di protagonista nella sua nuova opera videoludica ad un coniglietto filiforme di nome Vibri. La sua caratterizzazione grafica è stata realizzata dalla co-fondatrice, assieme a Masaya, di Nana On-Sha, vale a dire Kiri Matsuura, artista particolarmente conosciuta nell'ambiente dell'animazione digitale nipponica. Illustratrice, character designer, regista ed animatrice, Kiri-san è riuscita con poche linee bianche a realizzare un personaggio espressivo nonostante la sua semplicità strutturale. Quanto ideato da Matsuura è particolarmente vicino alla mitica "La Linea" dell'artista satirico Osvaldo Cavandoli (sfortunatamente nota al grande pubblico italiano solo per la pubblicità delle pentole Lagostina) con la quale Vibri condivide anche una voce distorta, appena comprensibile anche per chi capisce il giapponese. A differenza della sua burbera controparte italiana, Vibri è un coniglietto allegro e spensierato che ha come unico interesse quello di passeggiare lungo un nastro che si estende all'infinito chiamato Vib-Ribbon. Il suo unico hobby sarebbe smisuratamente monotono se non fosse per la tendenza del nastro a reagire alla musica che ama ascoltare il nostro coniglietto durante le sue passeggiate. Come un equalizzatore grafico, la morfologia del **Vib-Ribbon** si altera a seconda dei toni e del ritmo dell'accompagnamento musicale generando ostacoli di varie forme che Vibri deve riuscire a superare. Pena l'involuzione di Vibri in creature inferiori (dopo aver sbagliato per nove volte). Inizialmente si trasforma in una rana ed inseguito in uno strano essere vermiforme dopo il quale c'è il game over. Se al contrario riesce ad evitarli per diciotto volte consecutivamente, il suo corpo si evolve in una sorta di principe alato oppure ritorna alla forma che aveva in precedenza nel caso si fosse trasformato in rana o verme. Il compito del giocatore è quello di consentire a Vibri di superare ogni ostacolo che gli si para davanti. Questi sono costituiti da quattro forme principali: muri, buche, onde e rampe circolari. Ad ognuno di essi è assegnato un determinato pulsante del controller che deve essere premuto quando si avvicinano al nostro coniglietto. Con il diversificarsi ed il sovrapporsi dei toni della canzone, nuove barriere vanno ad intralciare il cammino di Vibri. Queste sono costituite dalla fusione di due dei quattro ostacoli principali. Il superamento di questi nuovi pericoli richiede la pressione contemporanea dei due pulsanti originariamente attribuiti ai due componenti base. I problemi che deve affrontare Vibri non finiscono qui: brani con toni riprodotti contemporaneamente a ritmi differenti generano ostacoli che si dirigono simultaneamente verso il giocatore, sovrapponendosi tra di loro; musiche ricche di strumenti e voci causano la rotazione delle barriere sul loro asse orizzontale; l'angolo di visuale è soggetto a modifiche che alterano la percezione della distanza degli oggetti da parte del giocatore; infine, gli errori commessi di Vibri provocano, oltre alla sua involuzione, una fastidiosa vibrazione del nastro che rende





ulteriormente problematico il superamento dei blocchi. Per quanto strutturalmente elementare, **Vib-Ribbon** risulta estremamente impegnativo sia per la necessità di riconosce prontamente i tasti corrispondenti agli ostacoli (in special modo quelli misti) che per la difficoltà di premere i pulsanti con il giusto tempismo. Per impadronirsi rapidamente delle tecniche fondamentali di gioco è consigliabile seguire il tutorial accessibile dal menu delle opzioni, e durante il quale lo stesso Vibri vi insegnerà a giocare cantando una buffa canzone.

A differenza della caratterizzazione dei personaggi, la realizzazione della colonna sonora non è stata affidata ad artisti interni alla Nana On-Sha. Si è invece deciso, come accade per molti dei brani dei rhythm game Konami, di scritturare un complesso musicale. Compito non certo difficile per una casa di sviluppo al soldo di Sony, grazie alla quale ha potuto godere della collaborazione di un complesso emergente appartenente alla sua scuderia. Chiamato Laugh and Peace (http://www.laugh-and-peace.com/) è costituito dai due trentenni Toshiyuki Kageyama e Kouichi Hirota coadiuvati dalla cantante ventenne Yoko Fujita (http://www.fujiint.co.jp/BBS/yoko/). Quest'ultima è una delle tante idol che affollano i palinsesti televisivi nipponici comparendo in spot, programmi televisivi per adolescenti e realizzando sigle di cartoni animati (nella fattispecie il discutibile sequel di *Conan il Ragazzo del Futuro*). I sei orecchiabili brani J-Pop realizzati da Laugh and Peace sono stati appositamente studiati per introdurvi, con una difficoltà crescente, alla meccanica di **Vib-Ribbon**. Il vero gioco, infatti, non consta, nall'affrontare le musiche della sua colonna sonora, ma quelle dei CD che voi introdurrete nella vostra PlayStation. Attraverso un'apposita opzione, **Vib-Ribbon** vi consente di giocare con i vostri CD musicali preferiti: Classica, Rock, Rap, Disco, Heavy Metal, l'unico limite ai livelli che potete creare è dato dalla vostra collezione di CD ed, eventualmente, dal vostro portafoglio. Non tutte le canzoni presentano il medesimo livelli di difficoltà, tutto dipende dalla quantità e dalla frequenza di toni alti e bassi. Il rap, con i suoi ritmi ripetitivi, tende a generare sequenze di barriere simili tra loro. L'heavy metal, d'altro canto, consente di affrontare l'intera gamma di ostacoli generati dall'algoritmo ideato da Nana On-Sha. Scoprire quali effetti originano le canzoni in proprio possesso costituisce un'ulteriore fonte di divertimento oltre a donare al gioco una longevità pressoché infinita. Mentre i sei brani realizzati da Laugh and Peace sono affrontabili solo a gruppi di due, divisi a seconda della loro difficoltà, i CD musicali possono essere giocati sia interamente che traccia per traccia. E' inoltre disponibile una seconda modalità di gioco nella quale il superamento degli ostacoli, anziché trasformare Vibri, aumenta progressivamente la velocità con cui i successivi si avvicinano al giocatore. Il gioco ha termine quando si raggiunge la velocità mostrata in un indicatore posto nella parte alta dello schermo. Una nota di merito va sicuramente concessa a Sony per aver localizzato il gioco mantenendo intatta la maggior parte degli elementi della versione originale. Oltre alle musiche, sono stati conservati i dialoghi in giapponese distorto di Vibri, la cui traduzione in inglese avrebbe difficilmente legato con lo stile nipponico del prodotto. Meno convincente la traduzione italiana dei testi i cui errori non ne pregiudicano comunque la comprensibilità.

Vib-Ribbon offre in sostanza un modo alternativo ed interattivo di ascoltare la musica. Troppo astratto nella meccanica e minimalista nella grafica per essere apprezzato da chi giudica un gioco dai poligoni mossi dal suo motore grafico, la nuova opera di Matsuura è un titolo adatto a chi cerca un prodotto originale ed innovativo. Se vi sentite parte di questa categoria di giocatori, l'acquisto è caldamente consigliato. Se non altro per dimostrare a Sony Europe le potenzialità economiche che si celano dietro titoli che possono apparentemente sembrare incompatibili con i gusti degli europei…

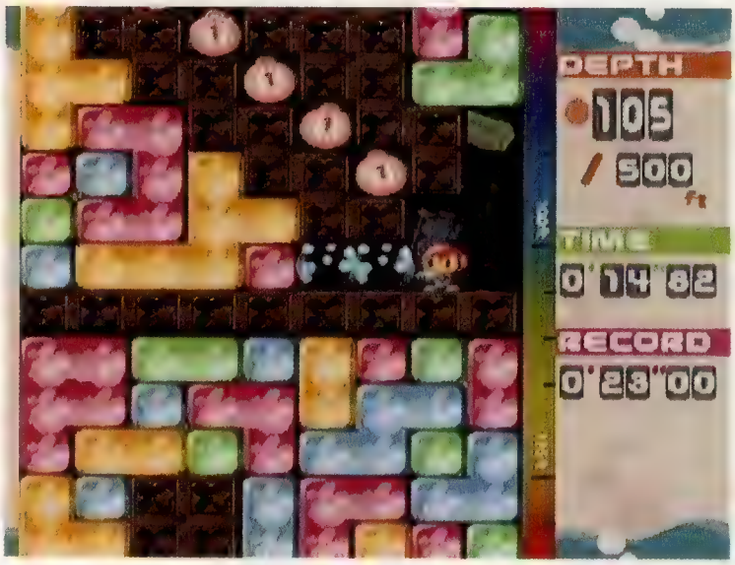
VOTO **8 su 10**

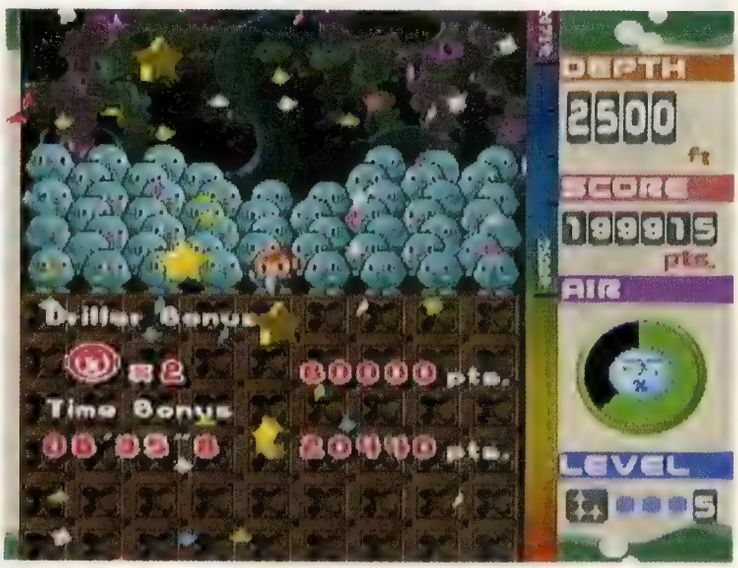
Yoko Fujita con i Laugh and Peace

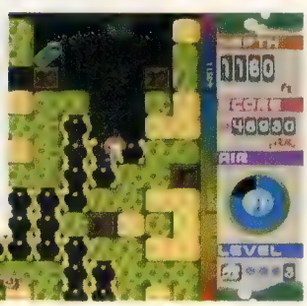
FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PUZZLE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

MR. DRILLER

Vi siete mai chiesti cosa si otterrebbe unendo **Boulder Dash**, **Puyo Puyo** e **Dig Dug**? Namco si. Almeno a giudicare da **Mr. Driller**...







di diego**cortese**

Se si osserva l'attuale produzione videoludica di Namco, appare evidente un certo impoverimento creativo da parte dei game designer dell'azienda nipponica. La sua line-up è per la maggior parte costituita da sequel oltre che cloni di titoli Sega e Konami che già gli sono valsi diverse denunce per plagio.

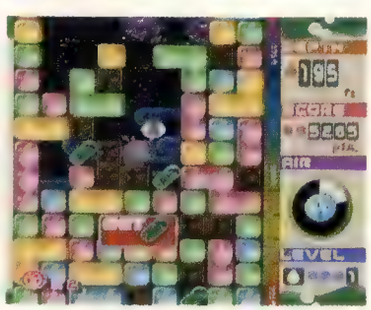
L'unica eccezione è costituita da **Mr. Driller** che, per quanto chiaramente ispirato da classici puzzle game del passato, propone una meccanica di gioco completamente inedita. Data la sua natura arcade, la trama attorno alla quale è incentrato il gioco è elementare. Per porre rimedio all'invasione del suolo terrestre da parte di blocchi di origine sconosciuta, viene chiamato un esperto scavatore che risponde al nome di Mr. Driller. Il nostro eroe deve penetrare per diversi chilometri negli strati di blocchi cercando di distruggerne il più possibile nella speranza di scoprire chi gli ha generati. Nel perforare lo strano materiale che ricopre la superficie terrestre, il Signor Trivella deve prestare la massima attenzione alle conseguenze delle sue azioni se non vuole diventare improvvisamente magrissimo. Distruggendo i blocchi inferiori, la forza di gravita provoca la caduta di quelli superiori che rischiano di schiacciare il nostro speleologo. Fortunatamente Mr. Driller ha più di un modo per mettersi in salvo. Scavando in orizzontale può riuscire a schivare i pezzi che piovono dal cielo. Perforando verso l'alto può approfittare dell'attimo in cui i blocchi rimangono sospesi in aria per distruggerli. Colpendo agglomerati di blocchi caratterizzati dalla medesima componente cromatica può distruggerli con una sola trivellazione. Se vi è un solo blocco posto di fianco a lui può scavalcarlo muovendosi lateralmente. Infine, eseguendo perforazioni mirate a far scontrare mattoni del medesimo colore, può ottenere distruzioni a catena che gli consentono di aprirsi larghi varchi in pochi istanti. Se avesse abbastanza tempo a disposizione, muovendosi con circospezione e ponderando ogni scavo, il Signor Trivella potrebbe arrivare a destinazione in tutta sicurezza. Sfortunatamente per lui, trivellare è un lavoro duro che lo porta a consumare rapidamente la sua riserva di aria. Per evitare di morire asfissiato deve quindi recuperare costantemente delle capsule di ossigeno interrate negli strati di blocchi colorati. Non è però consigliabile al nostro amico trivellatore muoversi nel terreno con eccessiva rapidità. Mischiati con i blocchi normali vi sono, infatti, pezzi più resistenti, riconoscibili per la presenza di una "X" al centro, la cui distruzione non solo richiede più perforazioni, ma causa anche la diminuzione del 20% della sua riserva di ossigeno. L'unico modo per eliminare tali blocchi in modo indolore è quello di portarli ad impattare tra loro, strategia difficilmente applicabile se ci si trova improvvisamente circondati da essi. Il segreto per diventare un buon speleologo è quindi quello di mantenere il giusto ritmo di trivellazione studiando attentamente dove perforare, cercando di muoversi con un andatura sufficientemente elevata da non mettere a repentaglio la propria sicurezza. Tecnica che si rivela particolarmente utile (per non dire indispensabile) negli strati più bassi del terreno dove le capsule d'aria sono circondate dai blocchi resistenti.

Il bilanciamento tra azione e strategia è l'elemento più esaltante della meccanica di gioco di **Mr. Driller**. Caratteristica che sarebbe stata ancor più esaltata dalla presenza di un avversario, umano o artificiale, contro cui misurarsi. Mancanza quest'ultima che inficia la longevità del gioco, e che la presenza delle modalità aggiuntive Time Attack e Survival riescono a malapena a sostenere. Nulla da criticare, invece, al comparto cosmetico e sonoro. La bizzarra e colorata grafica in stile manga anni '60 si sposa bene con la singolarità della meccanica di gioco. Assolutamente straordinaria la colonna sonora la cui qualità tecnica e varietà musicale ci ha lasciati sconcertati.

Appassionante, impegnativo e soprattutto economico, **Mr. Driller** rappresenta la scelta ideale per chi cerca un nuovo puzzle game con cui cimentarsi ed un ottimo inizio per quella che si preannuncia una fortunata serie di videoludica.

VOTO **7 su 10**

Nell'Arcade Mode potete scegliere se trivellare per 2500 o 5000 metri.



Per evitare l'asfissia Mr. Driller deve procurarsi rapidamente la capsula di ossigeno posta più in basso.

INTERNET GRATIS A 128K ISDN. VELOCIRAPTOR.

ABBONATI GRATIS A INTERNET E SCEGLI IL MODO PIÙ VELOCE DI NAVIGARE IN RETE.

Tiscali Net è il modo più veloce ed economico per navigare in rete. Veloce perché ha 128K ISDN, economico perché è gratis. In più, Tiscali Net ti dà 1 casella di posta elettronica e 20MB di spazio per il tuo sito web privato o aziendale. Abbonati oggi stesso e viaggia su Internet. Veloce come un Velociraptor. Per saperne di più chiama il nostro Servizio Clienti oppure collegati al sito www.tiscalinet.it.

TISCALI NET
www.tiscalinet.it

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **3DO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

ARMY MEN: WORLD WAR

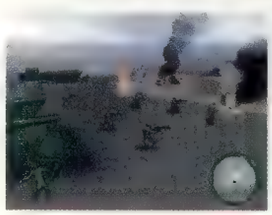
I piccoli soldatini di 3DO sono tornati più armati, più cattivi e più mediocri che mai... allegria!

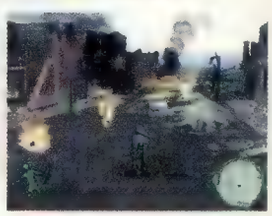
di marcoravetto

Il campo di battaglia non è luogo per femminucce...ma per piccoli soldatini verdi!

Army Men: World War è un titolo sotto certi aspetti incredibile e che meriterebbe di essere studiato da scienziati ed esperti di tutto il mondo. Grazie ad abili (e altrettanto incomprensibili) mosse, i programmatori sono riusciti a trasformare un gioco potenzialmente interessante in una produzione assolutamente mediocre. Alla 3DO hanno deciso di apportare numerose modifiche alla struttura di gioco di **Army Men: Sarge's Heroes** (il precedente episodio della saga) riuscendo solamente ad eliminare i pochi aspetti positivi della serie e ad accentuarne in maniera ancora più evidente i numerosi difetti. Il motore grafico, elemento che necessitava di migliorie e di cambiamenti radicali, è rimasto immutato e, come testimoniano le immagine che corredano questa recensione, non si tratta certo di un fatto positivo. I fondali sono mediocri, la definizione dei personaggi e degli elementi di contorno è mediocre e, tanto per cambiare, sono mediocri anche le animazioni, assolutamente prive di fluidità. Note altrettanto stonate vengono dall'impostazione strutturale del gioco, con un sistema di controllo che riesce a essere scomodo malgrado l'assoluta semplicità e limitatezza dei movimenti a disposizione, e con una calibrazione del livello di difficoltà quasi ridicola, grazie soprattutto alla scarsa intelligenza artificiale di cui sono dotati i soldati nemici. La presenza di un buon numero di livelli e la possibilità di giocare in coppia passano a questo punto in secondo piano e hanno ben poco peso nella valutazione globale; la longevità infatti non si ottiene solamente infarcendo un gioco di missioni e di opzioni, ma studiando una struttura in grado di coinvolgere e divertire il giocatore. E direi che in questo settore **Army Men** ha ancora tanta strada da fare...

VOTO **3 su 10**





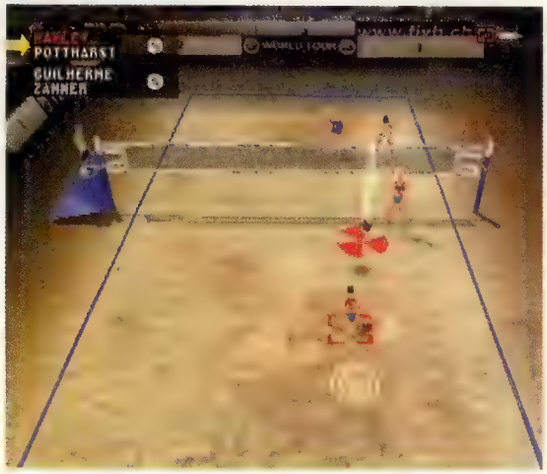
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

V-BEACH VOLLEYBALL

Se amate la spiaggia e la pallavolo, questo è il titolo adatto a voi... forse.

di marcoravetto

La pallavolo è uno dei numerosi sport che non ha mai attecchito nel mondo dei videogiochi. Sono rari gli esempi di titoli dedicati a questo sport e, nella maggior parte dei casi, si è trattato di produzioni al massimo discrete e nulla più. È anche questo il caso di **V-Beach Volleyball**, ultima produzione di Infogrames che, pur essendo dotata di alcune caratteristiche interessanti non riesce a brillare né per quanto riguarda l'impostazione strutturale né per la realizzazione tecnica. Le prime fasi di gioco, anche dopo aver studiato e ristudiato il sistema di controllo, sono a dir poco drammatiche dato che, anche a causa del cursore che dovrebbe indicare il punto di impatto a terra della palla, assai poco preciso, è quasi impossibile riuscire ad orchestrare anche le azioni più semplici e banali. La situazione migliora nettamente dopo un periodo di allenamento relativamente breve e, già dopo quattro o cinque partite, si riesce a competere quasi ad armi pari con alcune delle coppie (le meno agguerrite) controllate dalla console. Ovviamente a offrire i maggiori spunti di divertimento è la modalità di gioco in multiplayer, soprattutto se si riescono a organizzare sfide a quattro; proprio questa opzione, unita alla modalità World Tour, rappresenta l'elemento in grado di innalzare su buoni livello la longevità. Sufficente infine la realizzazione tecnica, discreta nelle animazioni, ma carente in definizione sia per quanto riguarda i giocatori che, soprattutto, per alcuni elementi del fondale. Concludendo con una frase ormai classica, **V-Beach Volleyball** è un titolo discreto, che a causa di alcuni piccoli difetti è consigliato principalmente ai veri appassionati di questa disciplina.



Con la visuale base, giocare nella parte alta dello schermo diventa una vera e propria impresa.

VOTO **7 su 10**

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **TAKE 2 INTERACTIVE** SVILUPPATORE **RUNECRAFT** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

SPECIAL OPS: STEALTH PATROL

Se l'idea di partecipare a folli missioni in cui insieme al vostro compagno di squadra dovete affrontare decine e decine di nemici vi attira, continuate a leggere, altrimenti scappate pure...

di marcoravetto

In **Special Ops: Stealth Patrol** è fondamentale riuscire ad utilizzare in maniera coordinata i due personaggi che compongono la squadra

Ennesimo gioco d'azione in cui, nei panni del solito reparto di forze speciali bisogna salvare il mondo da qualche non meglio precisata minaccia, **Special Ops: Stealth Patrol** cerca di miscelare buona parte degli elementi che hanno decretato la fortuna di questo genere di giochi con qualche piccola innovazione e peculiarità.

L'aspetto senza dubbio più interessante del titolo prodotto da Take 2 è la possibilità concessa nel corso della partita, di cambiare liberamente il personaggio sotto controllo tra i due membri della squadra (peccato solo che ogni volta che si switcha si incorra in un caricamento da CD di lunghezza variabile a seconda della distanza fra i due soldati) per creare vere e proprie strategie combinate e mettere a punto tattiche che possono aiutare a portare a termine una missione. Sia giocando da soli che in compagnia di un amico, si ha però spesso la sensazione che in **Special Ops: Stealth Patrol** si verifichino situazioni perlomeno stravaganti; l'intelligenza artificiale dei nemici è molto variabile tanto che si ha quasi la sensazione che alcuni soldati siano stati piazzati dai programmatori solamente per essere uccisi facilmente, precludendo loro ogni possibilità di infliggere qualche danno. In generale, comunque, a parte qualche rara eccezione, il livello di difficoltà è abbastanza elevato e capita spesso di trovarsi in situazioni da cui è veramente difficile uscire sani e salvi, fatto che può generare una crescente frustrazione con conseguente calo d'interesse.

Ciononostante **Special Ops: Stealth Patrol** ha buone probabilità di incontrare il gradimento degli appassionati del genere, unica categoria che, soprassedendo su una realizzazione tecnica di certo non impeccabile, potrebbe prenderne in considerazione l'acquisto.

VOTO **6 su 10**

gocom.team

Ci vuole poco per farsi notare...

Proponi il tuo oggetto "con una marcia in più" - http://www.godado.it/idee/

In INTERNET puoi essere il PRIMO della lista quando ti cercano.

godado.com

www.godado.com

il motore di ricerca con una marcia in più

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ROCKET MEDIA** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PUZZLE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

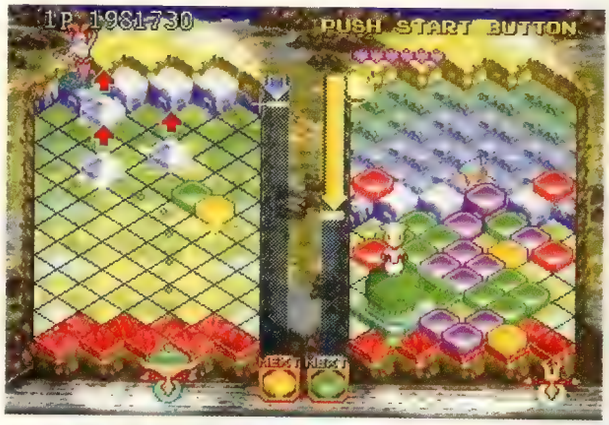
LAND MAKER

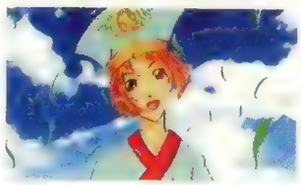
Un puzzle game basato sulla combinazione di pezzi dello stesso colore... Questa devo averla già sentita da qualche parte...

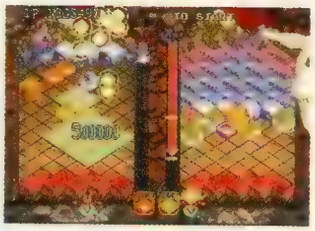
di marcoravetto

Ormai anche il mondo dei puzzle game sembra essere fossilizzato su un paio di idee base che vengono ripetute, con leggere variazioni e cambiamenti marginali, da tutte le software house che decidono di lanciare un titolo del genere. Anche **Land Maker**, ultima produzione di Rocket Media, rispetta questi canoni sfruttando basi ormai note, ottenendo peraltro risultati tutto sommati discreti; come accade abbastanza spesso, infatti, la quasi totale mancanza di originalità e di novità è compensata da una notevole giocabilità, dovuta principalmente a una meccanica collaudata e in grado sempre e comunque di garantire divertimento e longevità (quest'ultima arricchita anche dalla presenza di una buona quantità di modalità di gioco) sia nel gioco in singolo che in quello in coppia. **Land Maker** è quindi un gioco ben confezionato, apprezzabile anche per quanto riguarda la realizzazione tecnica, che però rischia di perdersi nel marasma dei puzzle game disponibili per PlayStation. Il titolo di Rocket Media manca infatti di quegli elementi necessari a emergere in un genere ormai congestionato e che quasi ogni mese vede uscire nuove produzioni che nella maggior parte dei casi, proprio come **Land Maker**, si rivelano titoli discreti e nulla più.

VOTO **6 su 10**







L'azione, come accade spesso in questo genere di giochi, è semplice e abbastanza coinvolgente.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **ASMIK ACE** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **MUSICALE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

RHYTHM AND FACE

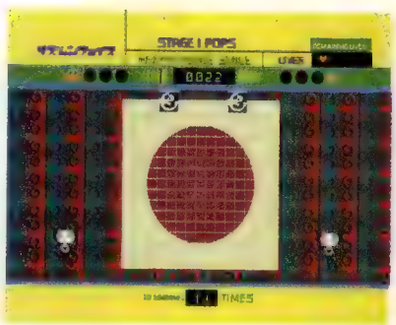
Quando si tratta di sviluppare giochi strani e stravaganti, nessuno batte i giapponesi. Provare... per credere!

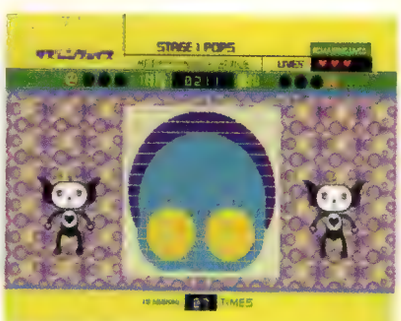
di marcoravetto

La grafica non è certo uno dei punti di forza di **Rhythm and Face**.

La popolarità dei giochi musicali è abbastanza sorprendente soprattutto considerando l'incredibile semplicità della meccanica di gioco e la quasi totale mancanza di varietà; in fondo si tratta sempre e comunque di premere un tasto a tempo, non importa se per farlo bisogna utilizzare una finta chitarra o un batteria. **Rhythm and Face**, ultima produzione musicale di Asmik Ace non offre nessuno strano controller, non offre una grafica spettacolare e nemmeno delle musiche particolarmente esaltanti, ma offre qualche piccola novità nella meccanica di gioco. L'azione si svolge su una griglia in cui vengono mossi dei tasselli al ritmo di una colonna sonora perlomeno bizzarra; il compito del giocatore è quello di emulare i movimenti eseguiti dalla console, ottenendo come risultato finale che sulla griglia sia disegnato il volto di uno strano personaggio. In definitiva è una sorta di Simon, con l'accompagnamento di un paio di personaggi dementi che ballano ai lati dell'area di gioco. Con il progredire del gioco il livelli diventano più difficili (ovvero aumentano le mosse da ricordare), ma in definitiva bastano un paio di stage per rendersi conto di quanto ha da offrire **Rhythm and Face**...ovvero molto, molto poco.

VOTO **5 su 10**





Via B. da Montelupo, 62
Tel. 055 7326048
Fax 055 7326247
e-mail: info@visaitalia.com

Via Casal del marmo, 750b
Tel. 06 61567336
Fax 06 61567343
www.visaitalia.com

VISA ITALIA

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE DI GADGET, SOFTWARE, CONSOLE ED ACCESSORI

si fa in tre per voi

per il pubblico

per i rivenditori

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPERTS

NEWAVE

Nasce la prima catena di negozi del settore veramente specializzati e completamente indipendenti...

...a Sassari, Roma, Milano, Napoli, Viterbo, Sanremo, Terni, Udine, Pavia, Torino, Vicenza, Firenze, Brindisi, ecc....

Per informazioni:

email: e3@visaitalia.com
visaitalia@iol.it

fax: 06.61567343

Un condensato di novità e anteprime per i negozi di successo.
Un Cash & Carry riservato agli operatori.
Un servizio unico di prenotazioni e riassortimenti per i negozi di tutta Italia.

a Firenze:

in via B. da Montelupo, 62
tel. 055.7326048
fax 055.7326247

email: newave@visaitalia.com

playGround

Mensile di dialettica videoludica

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playground@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail è necessaria esplicita richiesta

God save Marcello!
Il tuo primo intervento nel **PlayGround** di giugno mi ha fatto tirare un sospiro di sollievo. Lo confesso. Avevo paura. Ho intravisto nelle prime tre missive pubblicate lo spettro di una nuova incarnazione della polverosa diatriba "console A Vs. console B", questa volta nella forma di "Sony Vs. resto del mondo" (sembra una partita di calcio per beneficenza). Oltretutto una polemica in particolar modo insulsa visto che oltre a trascinarsi la puzzolente eredità dei vari dibattiti "Amiga Vs. Atari ST", "SNES Vs. Megadrive", e così via, discute di qualcosa che troverà un riscontro fattuale non prima di un anno, quando vedremo i primi giochi ideati e realizzati per e su PS2 (diciamo la verità: per ora si consuma inchiostro a parlare di righe frastagliate, ma cos'è? L'anti-aliasing o il Gargano?).

Colto quindi da sconforto e botta di sonno con tanto di bolla al naso, mi accingo a leggere la tua risposta alle prime cloroformiche letterine. Ed è qui che il Marcellone nazionale sale in cattedra, suona la campanella e mette a tacere tutti. E non si ferma qui; richiama l'attenzione dei pargoli con le mani cosparse di nutella e punta il dito. Proprio così. Punta il dito per indicare dove dovrebbe ricondurre **PlayGround**. Marcello parla di "stimolanti riflessioni", luogo geometrico e habitat naturale della rubrica, e ne fa un esempio: la questione arte e videogiochi.

L'argomento mi sta particolarmente a cuore e mi piacerebbe pertanto riportarlo in auge. Trovo che le missive finora pubblicate sul tema, per quanto interessanti, lascino molto a desiderare in quanto a cognizione dei termini utilizzati (la parola "arte" si presta alle più varie interpretazioni e significazioni, e risolvere la questione asserendo che si tratta di una concetto soggettivo significa far naufragare il discorso) e alla plausibilità delle conclusioni, veramente poco convincenti.

Senza addentrarci in questioni di filosofia estetica, ritengo opportuno ancorare la riflessione a un punto di partenza. Arte è la comunicazione del bello nel bello; dove bello è ciò che affascina, cattura i sensi e contemporaneamente rimanda a dell'altro, a sua volta bello. Arte e bellezza sono quindi concetti legati all'evocazione e alle relazioni che essa costituisce. Non per niente si parla di paesaggi evocativi quando questi catturano per la loro bellezza rimandando poi, tramite un fascio di sensazioni, a dell'altro, altrettanto bello ed affascinante.

Veniamo quindi ai giochini. Svilupperò il mio discorso prendendo in esame il primo (fortunatamente non l'unico) gioco che mi ha fatto rendere conto di quale soglia culturale possano raggiungere i videogames: **Final Fantasy VII** (7!).

Le precisazioni di cui sopra mi sono servite principalmente per evidenziare quanto fuori luogo sia parlare di arte non appena ci si trova ad ammirare milioni di colori e di poligoni in frenetico movimento. Voglio dire: bella grafica non significa arte. Ci vuole dell'altro, anzi, ben altro. Tutti i commenti e le critiche positive che mi è capitato di leggere riguardo a **FFVII** si limitavano in fondo ad elogiarne grafica, gameplay e l'intrigante trama, a tratti commovente. Ma **FFVII**, dietro a questi elementi, tutto sommato di facciata, sviluppa innumerevoli riflessioni intorno alla libertà e all'identità dell'uomo. Inoltre riesce ad esprimere in maniera incredibilmente completa i più vari aspetti della cultura giapponese, massimamente rappresentata dal controverso rapporto tradizione/tecnologia, ovvero l'incancellabile nostalgia per il passato e l'irrefrenabile tensione verso il futuro.

[...]

Ho parlato di identità, libertà e rapporto tradizione/tecnologia. Procediamo con ordine. Dopo aver fatto esplodere il primo reattore a Midgar, durante il tragitto in treno, Cloud domanda a Barret perché la gente continui a vivere nelle Slums dove non è concessa neppure la vista del cielo (ricordate che la città è strutturata su due piani). Dopo un breve dialogo Cloud giunge alla (logica) conclusione che nessuno vive nelle Slums perché lo desidera, ma perché ne è costretto, perché non è libero. Dice Cloud: "[chi vive nelle Slums] *è come questo treno, che può andare solo dove lo portano le sue rotaie.*" Prima del confronto finale con Sephirot, Cloud chiamerà i suoi compagni e li inviterà a tornare dalle loro famiglie, per poi ritornare a combattere solo se lo desiderano veramente. Egli fa quindi appello alla loro libertà: non vuole che facciano qualcosa per lui contro la loro volontà. Torneranno tutti. A questo punto, alzando le armi al cielo, tutti insieme gridano: "*non noi scenderemo mai dal treno!*" significando con ciò che nella loro libertà hanno potuto effettuare una scelta cui si sono voluti legare. Il richiamo all'inizio dell'avventura è decisivo, e l'effetto galvanizzante. La problematica dell'identità è in uno stretto rapporto con il tema della libertà. Cloud è un personaggio che ha obliterato la propria identità per cristallizzarsi in quella di qualcun altro, privandosi così della propria libertà. Ha talmente desiderato diventare un eroe, senza riuscirci, che si è convinto di essere qualcuno che eroe lo è stato veramente. Il bello è che in questo modo comincerà egli stesso a comportarsi da eroe. Ma può esistere un eroismo senza libertà? Forse sarà la riconquista della propria libertà a consacrare Cloud come un eroe. Ritengo che la sequenza nello stream of consciousness (Joyce anyone?), in cui tutto questo si realizza, sia quanto di più maestoso mai realizzato in un videogioco: una coscienza che riguadagna il proprio Io viaggiando nel proprio inconscio accompagnata dall'amica di infanzia e dalla propria stessa coscienza infantile...fantastico! Il tema della clonazione ribadisce questa problematica e si riallaccia al discorso sull'ambivalenza tutta nipponica di sentimenti contrastanti nei confronti della tecnologia. Aeris, invece, è il contrario di Cloud. La sua libertà lucidissima la porta al sacrifico, eroico e per amore (lo stesso vale per il padre di Red XIII). Tutto questo in ambientazione tecnofantasy. Nulla di nuovo, dirà qualcuno. Eppure quel biondino che si aggira con uno spadone medievale tra reattori pseudonucleari ritrae in un attimo un popolo, quello giapponese, proiettato in un tempo costantemente successivo al proprio, ma che non rinnega o rinuncia a nulla del passato che si è costrutito. Un popolo, insomma, legato a tradizioni antichissime, ma che non resiste al richiamo del nuovo, dell'energia, della clonazione, dell'hi-tech. Un fascino che attrae, ma che implica rischi e problematiche: l'energia Mako non è infinita...Di chi è figlio Sephirot? E chi è veramente Cloud? Dietro **FFVII** c'era qualcuno che aveva da dire qualcosa. Queste e infinite altre implicazioni, da cogliere tra le righe (di pixel) di un gioco già di per sé grandioso, mi portano ad indicare come artista quel qualcuno. Tutto questo in **FFVIII**, ahimè, non esiste, nonostante super console lo abbia incoronato come "capolavoro di arte videoludica"; eppure quando uscì in versione jappo, lo congedò piuttosto freddamente (82!)...[*A causa di un refuso tipografico il vero voto di **FFVIII** JAP era 93% non 82%. L'errore è stato chiarito su **SPC**58, nel sommario.*]

Detto questo posso tornare a giocare a **FFVIII**, **Colin Mc Rae**, **SFzero 3**; grandi, ma oggetti d'arte non penso proprio.

Cristiano "Cryu" Bonora
cryu@hotmail.com

"**Bella grafica** non significa **arte**. Ci vuole dell'altro, anzi, ben altro"

Cristiano Bonora

"E' **percepibile** da noi utenti di **videogames** il **valore artistico** di un'opera digitale?"

Andrea D.F.

Carissimo Marcello e redazione di **Super Console**,

un grazie sentito per avermi permesso di partecipare alla rubrica della posta nelle ultime tre edizioni della mia rivista preferita. Approfitto dell'occasione per esprimere alcune riflessioni che sono emerse dopo la lettura di **PlayGround** di luglio/agosto. Arte e Videogiochi. Per definizione "Arte" è considerata espressione di talento o più in generale: "l'attività individuale o collettiva da cui nascono prodotti culturali o comportamenti che sono oggetto di giudizi di valore, reazioni di gusto". Quale che sia il limite morale con cui si giudica ciò che è arte, si può affermare che ogni attività umana abbia un suo artista? Forse è un po' generico e generoso. In un'intervista ad Einstein gli fu chiesto come fosse arrivato a certe formule fondamentali intese a comprendere le leggi generali dell'universo. E Einstein: "***io provo, disse, una specie di tensione muscolare*** (ecco l'emozione della scoperta) ***le cifre vengono dopo.***" Ma mi viene in mente un'altra cosa. Più precisamente il film ***Pretty Woman*** con la Roberts e Richard Gere. In una scena lui la porta ad un concerto di musica lirica, più precisamente la Verdiana Traviata. Nel momento di "Amami Alfredo" la protagonista prostituta del film scoppia in lacrime. La prima cosa che mi venne in mente fu: come è possibile che una prostituta californiana capisca un'opera lirica, cantata interamente in Italiano? Ma il mio scetticismo cadde un secondo dopo: "***bella la lirica, bellissima la Traviata***" pensai. Mi venne in mente che Bunuel stesso aveva affermato che anche nel più scadente prodotto cinematografico ci sono 5 minuti di autentica magia. Cosa

centra tutto questo con i videogiochi? Ho come la sensazione che il valore dell'arte si esprima in una sorta di reazione che accomuna il produttore con l'utente. Ti propongo quindi la seguenti riflessione: è possibile che nei milioni di codici che compongono la programmazione di un prodotto videoludico si generi tutta quella concomitanza di eventi che provocano l'incontro tra l'opera di genio e la fruizione? E più in generale è percepibile da noi utenti di videogames il valore artistico di un'opera digitale? La mia personalissima opinione è che, espressione di talento è più l'abilità di saper porre la domanda giusta, e non necessariamente il produrre un'immediata risposta. O almeno, all'inizio mi sembra che sia più importante la domanda giusta. Quello che forse ha portato la pittura ad essere considerata capostipite dell'arte è che il processo di coesione tra stimolo creativo (tensione muscolare del pittore) e reazione sensibile (fruitore) è sempre avvenuta ad un livello molto più profondo della semplice interpretazione intellettuale. Ma non va comunque dimenticato che i pittori, come gli altri artisti in generale, sono sempre stati figli del loro tempo e che ad esempio se prendiamo il Cubismo di Picasso, questo fu oltre che un'ispirazione geniale, anche una spinta al modernismo, alla linea geometrica, pioniere di tutta una cultura della forma, che ancora oggi ci invade nella sua eccezione più intellettuale (basta citare i nove zeri che tuttora gli eredi Picasso fatturano in nome dei diritti d'autore). Teatro e cinema (la più giovane arte) non sono stati certo da meno, considerando anche che quando le macchine da ripresa pesavano quanto un armadio, si riuscivano a produrre film che univano sperimentazione visiva a tecnica estrema (basta vedere quello che riusciva a fare Hitchcock). Ora nell'era del digitale chi sarà il prossimo? Il cinema super spettacolare degli ultimi anni o i videogiochi? Ma passando ad altro. Leggendo un TV Sette, mi becco quel genio creativo di Daniele Bossari (*Fuego*), un vero artista televisivo, che è bellamente seduto davanti ad un wide screen con accanto Play2 e Dreamcast, accessoriati al massimo. Il suddetto sta giocando in doppio da solo a RRV (split screen orizzontale) e sta andando contro mano. WRONG WAY. Cool. A proposito, geniale l'ultimo **MBF Today**. Ora la domanda generale che mi viene in mente è: chi ha deciso che **FFVII** è arte e **FFVIII** no? Non siamo forse stati noi giocatori? Non va comunque dimenticato l'apporto critico di chi di passione ha fatto lavoro. Nessun pudore, quindi, per quanto mi riguarda, nel parlare e nello scovare, con le mie centomila in mano, l'Arte con la "A" maiuscola nei videogiochi. Se ancora qualcosa dipende dalle scelte dell'utente. Buone vacanze e sentiti saluti a tutti.
Andrea D.F.

"Basterà **ipotecare** una sola casa per **comprare** il nuovo sistema **Sony+HDD**?"

Enzo D'Armenio

Caro Marcello,
scrivo per mostrare la mia tesi riguardante il binomio videogiochi/arte. L'arte secondo me è l'espressione efficace del mondo interiore dell'artista capace di trasmettere messaggi insegnamenti ed emozioni al fruitore attraverso particolari mezzi o meglio forme (d'arte appunto).

Dunque i videogiochi sono o no una forma d'arte? Riescono a dare degli insegnamenti? Contengono messaggi? Secondo K.I.T.T. no, o meglio, secondo lui i vg non sono ancora una forma d'arte, perché le limitate tecnologie non permettono agli sviluppatori di esprimere la loro vena artistica.

Secondo me, invece, esistono delle opere anche in ambito videoludico, vediamo perché.
Prima di tutto osserviamo quei prodotti che nonostante l'impegno e l'ingegno dei programmatori non saranno mai arte: questi prodotti sono i titoli sportivi; infatti se noi pensiamo ad un futuro molto prossimo, quando i comportamenti virtuali saranno identici a quelli reali, allora le simulazioni di sport saranno tutte uguali, tutte senza ingegno, messaggio, insegnamento o emozione. Dunque quali sono quei giochi che contengono tali caratteristiche? Semplice, il plurinominato **Metal Gear Solid**, **Resident Evil** (il primo), **Zelda: Ocarina of Time** e l' immancabile **Final Fantasy 7**. Solo questi giochi riescono a farsi chiamare "opere d'arte" nonostante i limiti tecnologici ancora presenti. Un'ultima cosa: ho trovato molto interessante lo speciale riguardante le scalettature e le notizie riguardanti l'HDD per PS2 ma ho un piccolo quesito. Leggendo l'editoriale mi sorge un dubbio: basterà ipotecare una sola casa per comprare il nuovo sistema Sony+HDD? Devo cominciare ad avvertire i miei parenti? Distinti saluti.
Enzo D'Armenio

Il costo della vita videoludica per l'utenza PlayStation2 si preannuncia decisamente ragguardevole. Fossi in Sony regalerei l'HDD ai sottoscrittori dell'abbonamento ai suoi servizi online. Del resto Sega già regala la console per questo…

Egregissima reda di **Super** (orfana della dicitura PlayStation causa direttive Sony, giusto?) *[già]*, vi scrivo per chiedervi se il mio parere su un paio di argomenti è condiviso da qualcun'altro oltre che da me medesimo stesso. Tra un paio di mesi, circa, Dreamcast compirà 2 anni e trovo un sacco di analogie con il secondo anniversario di PlayStation nel lontano (ormai) 1997. In quel periodo PlayStation era una console dalle vendite nella norma (come Dreamcast oggi) che doveva ancora sgomitare con Saturn (ricordiamoci che il primo **Tomb Raider** è uscito in quel periodo per entrambe le piattaforme) per sopravvivere. In quel periodo hanno iniziato a comparire le copie dei giochini, cosa che ha fatto schizzare le vendite della console a livelli inauditi. E come allora per PlayStation, oggi iniziano a fioccare su internet le copie dei giochi per la console Sega a 128bit, cosa che, ho verificato, ha già avuto una certa influenza sulle vendite della spiralina azzurra. Considerando inoltre che per escludere la protezione territoriale e per leggere le copie è necessario un semplicissimo boot CD che chiunque può farsi in casa scaricando il file dalla rete (appena 1mega) e non serve più aprire la console e chipparla, questo dovrebbe far capire come Sega, tutto sommato, stia cercando di ripetere quello che Sony aveva fatto, con grande maestria, qualche anno fa: creare una base installata enorme di macchine utilizzando anche la pirateria.

Certo Sega ha molto ancora da imparare (Dreamcast in Italia pare non abbia più un importatore degno di questo nome e se non ci fosse Halifax anche i giochi sarebbero introvabili) dalla mamma del Walkman, ma a questo punto PS2 dovrà veramente spaccare con i nuovi giochi, altrimenti mi sa che stavolta le cose andranno diversamente (non che mi dispiaccia: Sega ha creato i giochi da bar più spettacolari di sempre e poterli giocare in casa è, credo, un sogno di tutti).
Ciao a tutti
TrustNo1

In tutta sincerità, Sega farebbe bene a rafforzare la sua presenza sul territorio italiota se non vuole che il pirata diventi il suo unico promoter e distributore "ufficiale" del software.

"**PlayStation2** dovrà veramente *spaccare* con i **nuovi giochi**, altrimenti mi sa che stavolta le cose andranno **diversamente**"

TrustNo1

Salve a tutta la redazione di **Super Console** (con un encomio speciale per MBF). Prima di iniziare questa mia lunga disquisizione sul mondo videoludico vorrei fare una premessa, divisa in più punti. Primo, rispondo vincendo automaticamente l'edizione fotocopiata di **Super Console** spiegando che si continuano a fare videogiochi per PlayStation semplicemente perché anche con un riscontro di vendite di poche migliaia di copie i costi generali vengono tranquillamente coperti (quanto può essere costato **Asteroids** per PlayStation? O **Barbie** salone di bellezza? O ancora **Aironauts**?).

La stessa cosa dicasi per i videogiochi prodotti per PC. D'altronde quali sono quelli che vendono milioni di copie? I prodotti Square ormai e 2 o 3 capolavori per PC che capitano sempre più di rado (c'è comunque un'eccezione alla regola come sempre ed è quella dello sfruttamento dei nomi dello sport o spettacolo o marchi già famosi: Barbie, Ronaldo, FIFA, FIA, Gundam, ecc...a forza di produrre schifezze qualcuna prima o poi venderà più delle altre). Secondo, rispondo all'italiano idiota Angelo Falconio e anche agli altri comunque più cortesi: la smettiamo di ammirare i jappo? Non hanno gusto in fatto di videogiochi perché ne comprano che si basano sulle simulazioni più assurde (appuntamento, treni, aerei di linea, corse di cavalli), sugli anime di Gundam e compagnia bella e sulle schifezze più assurde. Per di più anche loro hanno acquistato milioni di copie del videogioco di massa per eccellenza (**Pokémon**), e del videogioco più pompato della storia (**FF8**....mio Dio che latte) e del suo seguito sempre più pompato...Ah, i crack per PlayStation vengono tutti dal jappone, ma è norma non farlo sapere in giro (chissà perché in japponia con oltre venti milioni di console di base installata la media delle vendite si aggira sulle 50.000 copie...a me sembra un po' pochino). E per finire 1.500.000 jappo si sono portati a casa quell'accrocchio che è la PS2, comprandone anche i giochi. Terzo, perché sponsorizzate i TV della Sony e il 90% delle vostre copertine riporta titoli Sony quando all'interno ci sono review di prodotti molto superiori? Ma allora hanno ragione a dire che avete contratti con la Sony, d'altronde non si spiegherebbe tutto questo hype sulla PS2 che non ha comprato quasi nessuno da

noi e che pochi compreranno a questi prezzi. Fine premessa.

Inizio subito la tenzone con il criticare apertamente alcuni titoli per PlayStation troppo esaltati: **Crash 3**, **Tomb 2** e **3**, **FF8**, **Silent Hill**, **RE3**, **GT2**. Cosa resta? Molto poco direi...Schematicamente vi spiego i motivi dei miei disaccordi:

1) **Crash Bandicoot 3**, longevità livello zero! Noiosissimo come pochi altri giochi, uguale spaccato ai prequel (ancora meno longevi), 4 ore di gioco totali=100.000 lire...ma siamo scemi!

2) **Tomb Raider 2**, grafica da schifo, giocabilità a livelli di fognature. Se volevano fare uno sparatutto almeno l'avessero fatto in prima persona, tanto le tette si sarebbero viste comunque. Enigmi inesistenti e bug ovunque. Ma come si fa a dare 90 ad un gioco del genere e non tiratemi fuori la soggettività del voto perché io un redattore del genere lo licenzierei in tronco.

3) **FF8**...ne hanno già parlato abbastanza, resta da definire il genere di appartenenza: gioco didattico di combattimenti a turni (è vietata la fruizione del suddetto ai possessori di diploma di scuola elementare).

4) **Silent Hill**, grafica penosa, sistema di combattimento orrendo, gestione della telecamera da voltastomaco, 2 enigmi in croce degni di interesse, ottima atmosfera di gioco. Voto 90 e passa solo per l'atmosfera di gioco? Ma andate a cagare...pardon.

5) **RE3**, uguale identico al 2, ma meno divertente. 5 ore di gioco la prima volta=100.000 lire. E dovrei rigiocarlo 8 volte per vedere i finali diversi? Non ho così tanto tempo da buttare. Voto personale 70 perché sono buono.

6) **GT2**, voto come data disk a 55.000 lire: 99%. Come gioco a prezzo pieno: 88%. E tu Marcello sai il perché (faresti bene a non rispondere a questo punto, eviteresti brutte figure).

Ci sono giochi pompati anche per l'N64 comunque, non è che ce l'abbia con la Sony, e lo stesso discorso vale per il Dreamcast (**Sega Rally**, **Virtua Fighter 3 TB**, ecc… hanno ricevuto una valutazione superiore alla loro effettiva qualità), ma con PlayStation si è veramente esagerato. Giacché sono in tema di PlayStation desidererei dire la mia anche sulla PS2, con la quale si sta usando lo stesso atteggiamento che si è tenuto con la sorella minore. Sony che paga TG, riviste (non faccio nomi), talk show, programmi televisivi dove mostrano classifiche dominate da titoli (alcuni pessimi e semisconosciuti) della scatola grigia, incluso quello fuori classifica che è sempre della PS2...console jappo posseduta da tre gatti che stanno facendo di tutto per rivendersela e che sicuramente non hanno più intenzione di spendere 180 carte per titoli d'importazione. La differenza tra Sony e Nintendo è che la prima paga per fare pubblicità disinformativa mentre la seconda viene pagata per pubblicizzare i suoi prodotti (il cartone animato di Pokémon è il miglior esempio in assoluto di programma televisivo creato a scopo pubblicitario, ma non è che ci sia da vantarsi comunque).

65.000.000 di cartucce vendute in tutto il mondo per un solo character (veramente sono 251 ma sono un tutt'uno), praticamente la quantità di titoli venduti in Europa per PlayStation da 5 anni a questa parte (circa), ma non fanno nessuno speciale TV su questi fatto e lo sapete perché? No? Neanch'io. Ops! Un'ultima cosa prima di chiudere la parentesi PS2. E' già stato detto di tutto, vero,ma ancora una volta desidererei esprimere la mia opinione che osare definire definitiva mi sembra alquanto appropriato: la PS2 fa schifo! Non riesco a spiegarmi come si possano gettare 1.500.000 lire per una console senza giochi decenti (solo **TTT** si salva ***in extremis*** ma non mi sembra una killer app.), come non era mai successo in passato. Se arriveranno giochi buoni sarò il primo a comprarla a qualunque prezzo, ma per ora, per piacere smettiamola di rompere i c...o difendendo ciò che effettivamente non si può difendere. Non siate ridicoli. In conclusione di questa missiva vorrei riportare l'effettivo motivo della supremazia di Sony in campo videoludico in japponia e in Europa.

Primo, l'impennata delle vendite è iniziata quando sono arrivati i mod-chip e non quando sono arrivate le killer-app. (che comunque hanno dato il colpo di grazia), me lo ricordo come fosse ieri. Povero Saturn e povera Sega che ancora oggi fa di tutto per combattere la pirateria mentre la Sony stessa inventa il chip per modificare la propria console e poi lo divulga su internet (così è successo con la PlayStation e questo non me lo sono inventato). Certo che 2.500.000 di copie di **GT** in japponia sono poche con una base installata di oltre 20.000.000 di console non vi pare? E lo stesso dicasi per **Final Fantasy 8**. Da 4 anni a questa parte chi compra PlayStation non lo fa perché gli piacciono i videogiochi, ma perché costano 10.000 lire (una volta 30), chiedete in giro io l'ho fatto. D'altronde a livello qualitativo la line-up Nintendo è notevolmente superiore ed anche per quel che riguarda l'innovazione (anche se ammetto ci siano dei buchi in alcuni generi).

E con questo ho chiuso. Scusandomi anticipatamente per gli errori di ortografia e di sintassi (in italiano non sono mai andato forte) vi faccio i miei migliori auguri con la speranza che torniate ad essere la rivista che eravate un tempo.

Raquel

Raquel carissimo, forse hai frainteso il senso della domanda. Riformulo: se è vero che tutti comprano giochi copiati e che Sony promuove la contraffazione, perché le software house continuano a produrre giochini?

*Prodotti come **Asteroids**, **Aironauts** e **Barbie**, se è vero che vendono a sufficienza da coprire le irrisorie spese di sviluppo, è altrettanto vero che "vendono", vendono le loro edizioni O-R-I-G-I-N-A-L-I, il che, paradossalmente, conferma l'assunto secondo il quale al di là dell'Europa che copia c'è gente che compra regolarmente software non contraffatto. Ed è proprio questo il punto. Del resto, basta considerare che Saturn, nonostante fosse piratabilissimo al pari di PlayStation, ha fatto la fine che tutti conosciamo. Anche i pirati tengono in considerazione la base installata. L'edizione fotocopiata di **Super Console** resta ancora in ballo.*

*Non direi, inoltre, che Sega protegga i propri sistemi dalla pirateria più di quanto non faccia Sony. Ti rendo infatti noto che da tre mesi è disponibile in rete un programmino da un mega che, masterizzato su un comune CD-ROM, permette di bypassare il territorial lock-out di Dreamcast. Non mi risulta che per PlayStation2 esista un sistema di effrazione così semplice e poco invasivo. Certo, copiare i GD-ROM è ancora esclusiva dei pirati (laddove la copia dei CD-ROM PS2 è pratica domestica) e talvolta le copie denunciano tagli ed imperfezioni, ma già sembra decadere l'assunto secondo cui il GD-ROM sarebbe il freno alla diffusione delle copie contraffatte. Per favore. Non esiste un freno alla pirateria che non sia di matrice sociologica. Puoi escogitare il più sofisticato sistema di contraffazione al mondo: i pirati lo bypasseranno comunque, prima o poi. Per quanto riguarda i crack di presunta origine nipponica, ti consiglio di riconsiderare l'attendibilità delle tue fonti. Da quel che ne sappiamo noi, è Hong Kong (Cina) la patria orientale della contraffazione e il nord Europa di quella occidentale. I crack poi, te li puoi creare tu stesso con un minimo di pratica. Tu pensa che alcuni distributori nipponici con cui ho avuto il piacere di parlare neanche capiscono il motivo per cui la gente da noi compra software contraffatto. Da loro il vero mercato undergound è quello dei giochi di seconda mano. In Italia ormai non ha più ragione di esistere. Peccato perché facevo degli affaroni. Per concludere il discorso sulla pirateria ti faccio notare che confrontare le vendite di **Gran Turismo 2** alla base installata di PlayStation porta a delle conclusioni fuorvianti perché si dimentica l'eventualità che non tutti i possessori di PlayStation gradiscano il genere. Passiamo ad altro. Angelo Falconio ed altri come lui non credo stimino i giapponesi per cause legate al tipo di software più venduto in terra d'oriente. La loro ammirazione è rivolta alle loro abitudini d'acquisto, alla liceità del loro comportamento in quanto consumatori. Che poi preferiscano **Pokèmon** a **Jet Set Radio** è un altro discorso. Per quanto concerne la vendita dell'hardware credo che i giapponesi si lascino influenzare dalla moda più che dalle preferenze personali. La loro tendenza a "fare gruppo" si rispecchia anche nelle scelte d'acquisto. Basta considerare che in Giappone non si sono mai viste due console spartirsi il mercato al 50% (cosa che invece avviene in America ed Europa). Attualmente Sony vende circa 80mila PlayStation2 a settimana contro 5mila Dreamcast. E' interessante, a tal proposito, citare quanto ha dichiarato Yoji Haraguchi (Capo del reparto marketing di Namco) nel libro* Revolutionaries at Sony *di Reiji Asakura (vedi **MBF Today** in **SC**71): "*In occidente, niente impedisce che una persona preferisca la PlayStation e un'altra il Nintendo64. In Giappone, invece, tutti vogliono seguire l'esempio del loro vicino. I giapponesi si sentono sicuri se hanno ciò che hanno anche gli altri, ma se si comportano in maniera differente vengono alienati, esclusi dal gruppo. Devi essere un ragazzo particolarmente coraggioso per comprarti un Nintendo64 quando tutti i tuoi compagni di scuola hanno una PlayStation." *Analizzando il successo di PlayStation2 da una prospettiva culturale/antropologica se ne riescono a cogliere le motivazioni con estrema facilità. Da questo punto di vista appare chiaro che la vera killer application di PlayStation2 non è stata né **Ridge Racer** né **TTT**, bensì* The Matrix.

*Passando al TV "sponsorizzato" in **OuterWorlds** del mese scorso, ti faccio presente che non si tratta di un comune televisore, bensì del primo, in assoluto, ad impiegare la tecnologia DRC-MF (Digital Reality Creation Multy Function). Ne abbiamo parlato per questo. Se fosse stato di Panasonic o di Thomson l'avremmo fatto comunque.*

*PlayStation2: quello che i lettori più svegli di **Super Console** sostengono non è la bontà del software ludico disponibile per PlayStation2 (sono tutti d'accordo nel ritenere i **RRV** e **TTT** al di sotto delle aspettative), bensì la bontà del sistema stesso. Tanto loro quanto **Super Console** puntano il dito verso l'orizzonte (non ad un palmo dal naso) difendendo non i giochi bensì le potenzialità ancora inesplorate (ciononostante evidenti) della console. Lo speciale pubblicato sul numero scorso aveva questo scopo. Concordo pienamente sull'inutilità di acquistare il nuovo sistema Sony al prezzo imposto dal mercato di importazione soprattutto in considerazione del mediocre software ludico disponibile. Mai sostenuto il contrario. Né io né la redazione tout cout.*

Le copertine: la scelta della cover non dipende esclusivamente dai contenuti della rivista. Il suo scopo principale è atti-

*rare l'attenzione del lettore casuale con titoli di particolare richiamo (e non è colpa nostra se **Gran Turismo**, **Spyro**, **Ridge Racer** o **WipEout** rientrano in questa categoria). Ciononostante **Super Console** non ha esitato a dare la copertina a giochi non-Sony come **Strider 2** (potevamo darla a **Roller Cage II**), **Metal Gear Solid2** (potevamo darla a **WipEout Three SE**), **Driver 2** (potevamo darla a **Crash Team Racing**), **Resident Evil 3** (potevamo darla ad **Ape Escape**) e addirittura **R/C Stunt Copter** (potevamo darla a **Wip3out** o a **Formula 1 '99**). Mettici dentro anche il numero che hai per le mani (**Spyro 3** contro **FFIX**).*

Lasciando le tue considerazioni in merito ai giochi di cui ai punti 1, 2, 3, 4 e 5 all'opinione dei lettori (personalmente non condivido quasi nulla, ma de gustibus*...), prendo il consegna il punto 6. Temevo che **Gran Turismo 2** avrebbe diviso l'opinione pubblica, ma mi sorprende che le critiche arrivino solo adesso, a otto mesi di distanza (te la sei legata al dito eh?). Ovviamente resto del parere che **Gran Turismo 2** sia realmente un'evoluzione rispetto al prequel e non un semplice add-on, ma non mi pare sensato ripetere in questa sede le motivazioni che mi hanno spinto ad assegnarli 92% (già ampiamente descritte nella recensione). Mi limito a dire che nonostante i bachi **Gran Turismo 2** è riuscito a farmi rivivere le emozioni del prequel (cosa che credevo impossibile) e, t'assicuro, nessun add-on c'è mai riuscito così splendidamente. Se di add-on si tratta, quei 92 punti percentuali li vale tutti.*

Salve spett. redazione di **SC**,
è la prima volta che vi scrivo e lo faccio per mettermi dalla parte della grande S (riguardo la PS2) che ultimamente subisce da alcuni vostri lettori critiche di ogni genere che mi hanno lasciato veramente a mareggiato. Certo non metto in dubbio il fatto che Sony aveva promesso un po' troppo e per il momento e sottolineo PER IL MOMENTO tutti gli anti-aliasing e compagnia bella non si sono ancora fatti vedere. E' proprio questo il punto, i giochi appena usciti per la nuova console non sfruttano (a quanto pare) neanche la metà di quelle che secondo Sony sono le vere capacità della sua nuova console, e questo a parere mio è normale e credetemi è giusto che sia così!

Immaginate se per esempio **Ridge Racer V** fosse stato il più bel gioco di guida mai creato, con la migliore grafica che PS2 potesse gestire (tecniche anti-aliasing perfette, effetti luce sbalorditivi e così via); immaginate se quest'ultimo avesse usato al massimo le capacità della PS2, cosa altro vi sareste dovuti aspettare da un ipotetico seguito? Sicuramente vi sareste aspettati di più, ma questo non sarebbe stato possibile visto che oramai i programmatori avevano già dato la massima espressione della console stessa. Dunque sareste rimasti delusi dal capitolo successivo. Lo stesso sarebbe potuto accadere per titoli di altro genere quali RPG, adventure... e in questo modo le software house se ne sarebbero andate a p*****e. E' normale che i giochi di una console appena uscita non siano il massimo di quello che realmente la console stessa potrebbe rappresentare, e inoltre penso che anche se i programmatori avessero saputo sfruttare il massimo non lo avrebbero fatto subito altrimenti non avrebbero potuto farci notare il grande sbalzo di grafica nei capitoli successivi, e di conseguenza nessuno di noi avrebbe più detto "***che passi da gigante che hanno fatto Square, Namco e Capcom rispetto ai loro ultimi giochi***". Il bello sta proprio nel fatto che bisogna pazientare per arrivare a quello che realmente qualsiasi nuova console appena uscita può offrirci. Sony ha solamente detto che tutte le nuove tecniche di programmazione saranno adottate, ma correggetemi se sbaglio, non ha mai sostenuto Sony che queste ultime verranno adoperate nella prima generazione di giochi! Sony ha solamente rivelato quello che secondo lei sono le reali capacità della sua console e ripeto, non ha mai precisato quando tutto quello che ci potrà offrire il suo gioiellino potrà essere gestito correttamente dai programmatori. Vorrei vedere voi se appena finite di prendere la patente vi mettessero in mano un Lamborghini o una Ferrari, vorrei proprio vedere cosa sareste capaci di fare! Be' sapete cosa vi dico? Se anche (e non me lo auguro) la PS2 dovesse toppare, vorrà dire che spenderò i miei risparmi per una PS2 sulla quale gireranno giochi mediocri, ma sopratutto film formato DVD!

Comunque sia ricordatevi che un gran gioco non è fatto di sola grafica, perché un gioco graficamente bello può risultare un fallimento dal punto di vista della storia e del gameplay.

Squall Strife
SquallxStrife@yahoo.it

*Interessante argomentazione questa. Sicuramente il lento processo di perfezionamento delle conoscenze tecniche di un determinato hardware aiuta quest'ultimo a "crescere" nel tempo, ad offrire anno dopo anno esperienze visive impensabili in principio. Da quando SCE ha distribuito le prime versioni del Performance Analyser l'impatto sulla cosmesi del software PlayStation commercializzato in seguito è stato notevole. Difficilmente Polyphony avrebbe potuto tirar fuori **Gran Turismo** al posto di **Motor Toon GP** già nel 1994. Ciononostante non credo che questo vada ricondotto esclusivamente a precise direttive della casa madre. Lo sviluppo di nuove librerie grafiche avviene infatti DOPO la commercializzazione del sistema, non prima. Se così non fosse appare inspiegabile il motivo per cui Sony abbia "trattenuto" gli algoritmi di implementazione dell'anti-aliasing, laddove l'anti-aliasing è già uno standard nelle produzioni Dreamcast e PC. Man mano che il software ludico cresce in termini di sofisticazione e complessità, si forma un gap fra il formato hardware ed il livello tecnico richiesto dalle software house. Lo scopo delle librerie è colmare quel gap. Ma per farlo, i reparti di ricerca e sviluppo devono prima cogliere le richieste dell'industria. Società come Sony, Sega e Nintendo, dispongono di reparti di ricerca e sviluppo dedicati esclusivamente alla realizzazione di middleware e librerie grafiche. Sebbene partano avvantaggiati rispetto agli sviluppatori "normali", i reparti di R&D lavorano insieme agli sviluppatori stessi. Parallelamente. La differenza fra i due soggetti sta nel fatto che i primi (gli sviluppatori di software ludico), dovendo privilegiare lo sviluppo del gioco vero e proprio, limitano il tempo e le risorse destinate alla ricerca e allo studio dell'hardware, mentre i secondi (i reparti di R&D) si concentrano esclusivamente proprio su quest'ultimo aspetto. E', in un certo senso, un lavoro di squadra. Molti credono, inoltre, che Sony, in quanto costruttrice dell'hardware, detenga il primato in termini di conoscenze e che sia teoricamente in grado di sfruttare il suo sistema al 100% sin dal primo giorno. La cosa non è del tutto vera. Pur conoscendo l'hardware a menadito, lo sviluppo del software che lo sfrutti a dovere richiede tempo anche per Sony. Certo, il sospetto che quest'ultima (o chi per lei) ritardi la distribuzione di nuove librerie grafiche per prolungare la vitalità del sistema esiste, ma è un ritardo ragionevolmente "calibrato", dettato più dai tempi di lavorazione delle librerie che non da un preciso volere di Sony.*

"I primi giochi PlayStation2 non sfruttano neanche la metà di quelle che sono le capacità della console, e questo a parere mio è normale e credetemi è giusto che sia così!"

Squall Strife

Master! Master!
Where's the dreams that I've been after? Master! Master! Promised only lies!

'Tallica a parte, questo è un po' il sunto delle reazioni, verbali e non, di buona parte della comunità ludica in seguito a lancio di PS2. Mah, io sinceramente non ne sono rimasto sorpreso più che tanto. Tralasciando la possibilità che tali reazioni possano essere giustificate o meno, il fatto è che ormai la mentalità della comunità videoludica (o almeno di gran parte di essa) mi si sta mostrando sotto una luce nuova, che non mi piace per nulla. Accidenti, sembra che i collegamenti sinaptici del cervello della gente abbiano imboccato un asettico (non)senso unico. Mamma, pappa. Mamma, pappa. Sempre pappa, sempre più buona, e se non me la dai subito ti uccido a colpi di Winchester. Mi spiego, che forse è meglio. L'eccessiva informatizzazione ha influito sulle reti neurali, abituandole ad una sorta di corrispondenza biunivoca tra il desiderio e l'esigenza. Purtroppo per noi, questa esigenza/desiderio è più o meno quella di un infante che vuole tutto ciò che vede, o di cui sente parlare, e piange e si agita finché non viene accontentato. Vogliamo di più, sempre di più, e lo vogliamo subito, anzi prima di subito. Vabbè, ma la Mamma aveva detto che... perdio, una volta lo avremmo intuito: l'amabile mammina, in questo caso Sony, ha semplicemente fatto ciò che doveva fare, da buona multinazionale basata sui soldi qual'è. Ci ha lambito e rimboccato le coperte per benino, con quel suo sorriso da Monna Lisa (Overdrive) sulle labbra. E ha fatto le sue brave promesse, per tenerci buoni, per impedirci di rivolgerci a "papà"... dai, qualche tempo fa l'avremmo capito subito, che alla fine la caramella ce l'avrebbe data. Avremmo capito e perdonato il suo piccolo "innocente" inganno, fingendo di non sospettare nulla, ed ora non staremo qui a rinnegarla. Ma, come dicevo prima, la mentalità della gente sembra essere regredita a quella di un bambino, ottuso e viziato. Boh. E comunque, datemi pure del pazzo, ma non mi frega nulla dell'anti-aliasing o di altre amenità simili, se posso vedere il mio amico Ecco che nuota e salta nell'oceano...e se, insieme con lui, posso STARE BENE e sentirmi quasi Johnatan Livingstone. E, non dimenticatelo, il gabbiano Johnatan vive nel profondo di noi tutti!

Motoko

playFAQ
Frequently Asked Question

PlayFAQ - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playfaq@tin.it

Q Scrivo per fare alcune domande alla redazione di **Super Console**:
1) Una volta lessi da qualche parte dell'esistenza di una Action Replay per PlayStation con un supporto Gameboy. Esiste realmente in commercio?
2) Esiste qualcosa di simile per Nintendo 64 che permette di utilizzare i giochi Gameboy e magari quelli SNES?
3) Che cosa è il Sega Nomad?

A *1. Si. Il Gamebooster dell'inglese Datel (www.datel.co.uk). Costa circa 60 mila lire.*
2. Si. Sempre Gamebooster, sempre di Datel. Costa circa 90 mila lire. Alternativamente ci sarebbe il Transfer Pak di Nintendo, ma la sua compatibilità con i giochi GameBoy si limita all'intercambio di dati con quelli Nintendo64 già predisposti.
3. Commercializzato nel 1995, Nomad è la versione portatile di Megadrive. Le sue specifiche tecniche sono pertanto analoghe a quelle del 16 bit Sega con l'evidente differenza che Nomad te lo porti dove vuoi. Compatibile con tutti i titoli usciti per Megadrive (e con tutte le sue periferiche Mega-CD escluso ovviamente), equipaggiato con un display a cristalli liquidi da 14" a colori, sei pulsanti ed interfacciabile al comune TV Color a mezzo apposito cavetto, Nomad è il secondo hand-held commercializzato da Sega dopo il catastrofico Game Gear. Sega ha interrotto la produzione di Nomad nel 1998.

Da sinistra: i due Gamebooster di Datel e il TransferPak di Nintendo.

Q Ci sono novità sulla PSone? In cosa differisce dalla PlayStation1 internamente? Quando esce e quanto costerà in Italia?

A *Diversamente dall'attuale PlayStation, PSone monta un alimentatore esterno ed una circuteria relativamente piccina (relativamente ai primi modelli di PlayStation) che le consentono di stare comodamente in una borsetta. L'interfaccia grafica del software di gestione non è dissimile da quella presente sui modelli attuali del 32 bit Sony. PSone verrà commercializzata in Italia a settembre al prezzo di 249 mila lire. Il prezzo dell'edizione americana è di 79 dollari (160mila lire) un vero affare se si considera che PlayStation lì costa 99 dollari (200mila lire).*

Q Manca ormai poco al 2001 e mi chiedevo se Square ha divulgato qualcosa in merito al suo servizio PlayOnline.

A *Non è definitivo, ma pare che per godere del servizio PlayOnline (attraverso cui sarà possibile consultare una guida online per **Final Fantasy X** e giocare totalmente in rete con **Final Fantasy XI**) l'utenza dovrà sborsare circa 1000 yen al mese (20 mila lire). Entro la fine del prossimo anno Squaresoft prevede la sottoscrizione di almeno 2 milioni di abbonamenti.*

Q Ho prenotato per il 26 ottobre la mia brava Play2 PAL, ma non so quali titoli saranno disponibili al lancio. Mi potreste comunicare la line-up ufficiale? Nelle versioni occidentali l'HDD sarà esterno o interno?

A *Innanzitutto una doverosa premessa. Proprio in chiusura di numero, Sony Computer Entertainment Europe ha annunciato che la campagna prenotazioni di PlayStation2 online avrà inizio il 7 settembre. A partire da quel giorno basterà collegarsi al sito www.playstation-europe.com per prenotare ed acquistare console, giochi ed accessori. In Giappone, ad una settimana dal lancio della console, le vendite online di PlayStation2 attraverso i sito ufficiale Sony ammontavano al 35% del totale. Non si spaventino i rivenditori italiani: Chris Deering ha dichiarato che SCEE "non ha intenzione di mettere il mondo sottosopra. Avremo sempre il massimo rispetto per i nostri partner." Il problema è vedere quanto questo "rispetto" durerà alle insidie del tempo e della globalizzazione informatica. Ok, ritorniamo alla domanda iniziale. I titoli PS2 attualmente confermati per il 26 ottobre sono: **Tekken Tag Tournament**, **Ridge Racer V**, **Fantavision** e **Formula 1 2000** per quanto riguarda la line up Sony. Electronic Arts provvederà a fornire il suo **FIFA Soccer World Championship** mentre Konami renderà disponibili nei dintorni del giorno di lancio i seguenti giochi: **Silent Scope**, **ESPN X-Games Snowboarding**, **ESPN International Track & Field** e **International Superstar Soccer** (occhio, NON è **Winning Eleven** bensì **Perfect Striker** di Major A). Probabile anche **Wild Wild Racing** di Rage. Riguardo all'HDD, **Super Console** ha già specificato sul numero scorso (ma lo leggete **PlayWorld**?!) che l'HDD PAL sarà interno, non esterno (a differenza di quello nipponico), e si andrà ad inserire nel drive bay di PS2 PAL che Kaz Hirai ha mostrato durante la presentazione Sony occorsa durante l'ultimo E3 (vedi foto). Il prezzo e la data di commercializzazione sono attualmente ignoti.*

Q Visto che non mi avete mai risposto, o lo fate ora o non compro più la rivista (e dire che vi leggo dal primo numero!)
1) Ma i prezzi dei giochi PlayStation non dovevano calare? A Napoli i giochi costano ancora una cifra blu, e a Gaeta ne ho visti alcuni a 125.000 lire! E dire che il sud soffre di più la pirateria!
2) Ma escono i giochi? Sempre a Napoli (che, avrete capito, è la mia città), sembra che escano solo i titoli sportivi, e pure in ritardo, mentre giochi come **SaGa Frontier 2** non sono mai arrivati nei negozi che frequento (tutti negozi che vendono giochi originali, poi)!
3) Ma perché ci sono ancora giochi (come **Vagrant Story**) non tradotti? Mi sai indicare i giochi Square, usciti nel 2000, che sono stati tradotti in italiano o che lo saranno?
4) Uscirà **Chrono Cross** PAL?

A *Provvediamo subito a risponderti. Ma basta così poco per perdere un lettore?*
*1) I pressi dei giochi SONO calati. Non tutti ovviamente. Ti invito a rivedere l'elenco pubblicato in **PlayGround** del numero scorso e a confrontare i prezzi con quelli del tuo rivenditore. Se non combaciano, lì gatta ci cova…*
2) Strano. Con ogni probabilità è un problema di distribuzione locale o, semplicemente, i rivenditori hanno capito che procurarsi giochi originali equivale a darsi una zappata sui piedi vista la pirateria dilagante. Prova a chiedere al tuo negoziante quello che hai chiesto a noi, e facci sapere cosa ha risposto.
*3) Gli unici giochi Square confermati in lingua italiana sono **Parasite Eve 2** e **Final Fantasy IX**.*
4) No. Squaresoft ha avanzato discutibili motivazioni legate alle difficoltà di localizzare il prodotto. Mah!

Q Spettabile redazione di **Super Console**, vorrei porgervi le seguenti domande:
1) Che compatibilità avrà PS2 PAL con i DVD americani e giapponesi?
2) Potranno essere utilizzati gli odierni compatibili con il cavo link e il multitap su PS2?
3) Per quanto tempo durerà ancora la mitica PS1?

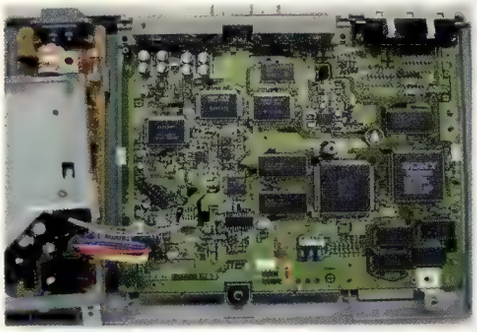
A *1) Nessuna. PlayStation2 PAL leggerà solo i DVD-Video PAL. Modifiche a parte…*

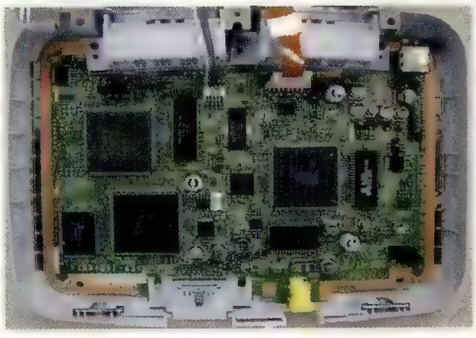
Kaz Hirai di SCEA mostra alla stampa l'alloggiamento interno per l'HDD presente sui modelli occidentali di PlayStation2.

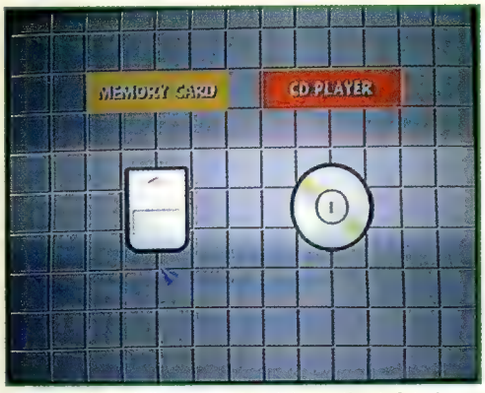
*2) No in assoluto per il cavo link (PS2 usa l'interfaccia i.link ed è priva della porta seriale), e no relativamente per il Multitap. Quest'ultimo è compatibile solo con i giochi PS1 giocati via PS2. Per esempio il multitap di PS1 non funziona **Tekken Tag Tournament**, ma funziona con **Winning Eleven**.*
3) Almeno un anno, ma non ti aspettare niente di veramente "nuovo". I progetti più ambiziosi sembrano tutti appannaggio del nuovo sistema Sony.

Q Ciao Marcello, volevo commentare il nuovo look della rivista:
1) Le recensioni dovrebbero essere più approfondite rubando un pò più di spazio alle immagini che, in alcuni casi, sono troppo grandi (es: per **Destruction Derby Raw** non avete detto come gira il gioco in quad-screen oppure per **Front Mission 3** non avete accennato alla lentezza e allo schiacciamento dell'immagine rispetto alla versione NTSC).
2) Non esagerare con le pagine usate solo per l'introduzione di un'anteprima (es. **Z.O.E.**).
Per il resto considero ottime tutte le rubriche.

A *1) Ricevuto. Ciononostante sappi che il testo di recensioni e anteprime è lo stesso di prima in termini di caratteri (anzi, in certi casi è addirittura aumentato). Il trucco sta tutto nella font impiegata (più piccola e sottile rispetto a quella vecchia. Anche l'interlinea è stata ridotta considerevolmente. Prova a fare un confronto fianco a fianco). Che **Destruction Derby Raw** si possa giocare in quattro si evince leggendo la scheda informativa in testa al titolo (Multiplayer: 2-4 Split Screen). Non è solo **FM3** PAL a soffrire di lentezze e bande nere. Anche **Vagrant Story** PAL presenta il medesimo inconveniente. Ma lo dobbiamo ripetere ogni volta? I giochi PAL sono più lenti di quelli NTSC ed hanno le bande nere. Questo è un dato di fatto che accomuna tutte le produzioni PAL di origine nipponica/statunitense.*
*2) E **Metal Gear Solid 2** e **Dino Crisis 2**. Ricevuto. Ci tengo comunque a precisare che quella pagina in più a) non pregiudica il resto e b) serve ad evidenziare le anteprime dei giochi più importanti.*
Grazie per il prezioso feedback.







Rispetto al modello SCPH-1000 (PlayStation1, foto in alto a sinistra), quello SCPH-100 (PSone, foto a sinistra) presenta una circuiteria ridotta e la mancanza dell'alimentatore interno

JUICE

Hip Hop in edicola.
ORA.

djing
mcing
writing
b-boying

in questo numero:
opak | arsonists | dj q-bert |
kool herc | kaos | 32 pagine di writing

www.juicemag.it.

OuterWorlds

■ DREAMCAST ■ NINTENDO 64 ■ PC ■ DOLPHIN ■ X-BOX ■ PORTATILI ■ OTHERS

hanno collaborato: **Erik Pede**, **Ivan Fulco**, **Massimo Rovatti**, **Francesco Matarrese**

SEGA: MANOVRE ESTIVE

L'arrivo della stagione calda (tradizionalmente ritenuta "fiacca" nel mondo dei videogiochi) non sembra aver influito in alcun modo sull'iperattività di Sega, ormai lanciata in decine di operazioni di vario genere su tutti i mercati. A partire di slancio è stata la sezione nipponica della softco, che tra la fine di giugno e l'inizio di luglio ha dichiarato di aver dato il via alla ricerca di un numero imprecisato di partner per una nuova collaborazione. Inizialmente indicata come una manovra finalizzata alla concessione della licenza di sfruttamento della tecnologia Dreamcast ad altre aziende, l'operazione promossa dal vicepresidente Shoichiro Irimajiri sembrerebbe in realtà orientata all'estensione dell'arco vitale del 128 bit Sega. Formando un'alleanza strategica con società come NEC e Philips (le più accreditate), del resto, l'azienda nipponica potrebbe incorporare la sua tecnologia all'interno di una nuova serie di macchine "all-in-one", disegnate per permettere agli utenti di giocare con i titoli Dreamcast, connettersi ad internet e sfruttare ulteriori risorse digitali senza dover passare da un dispositivo all'altro a seconda delle necessità del momento. La collaborazione tra Sega e i suoi nuovi partner, ancora in attesa di una conferma ufficiale, dovrebbe divenire esecutiva ad ottobre con un capitale iniziale di 100 milioni di dollari e una partecipazione minoritaria del 35% da parte della softco giapponese; la rinuncia ad una quota più alta potrebbe essere stata dettata dalle notevoli spese recentemente sostenute da Sega in patria, dove il presidente Isao Okawa ha concretizzato i suoi progetti per la valorizzazione delle risorse legate ad internet investendo cinque miliardi di yen per la creazione di un nuovo complesso destinato a dare alloggio ad oltre 4000 server. Le strategie di Okawa, ad ogni modo, si stanno dimostrando assai redditizie, tanto che Sega ha finalmente ottenuto un bilancio parziale in attivo dopo tre anni passati costantemente in rosso: i primi tre mesi del 2000 hanno portato nelle casse dei creatori di Dreamcast una discreta quantità di liquidi, tradottisi in un profitto equivalente ad un miliardo e mezzo di yen. Una piccola parte del merito per l'agognato "abbandono" del passivo, tra l'altro, va attribuita al redivivo servizio di vendita online Dreamcast Direct, passato dalla situazione disastrosa che lo ha contraddistinto per diversi mesi ai risultati estremamente lusinghieri conseguiti in seguito ad una massiccia ristrutturazione (apparentemente supervisionata dall'onnipresente Okawa). E c'è dell'altro: esaltati dai primi segnali di una ritrovata stabilità economica e determinati a massimizzare i guadagni nell'immediato futuro, i responsabili di Sega Enterprises (che a partire da quest'autunno si chiamerà semplicemente Sega) hanno affermato di voler rivoluzionare il mercato dei coin-op grazie all'installazione di una nuova generazione di macchine multimediali nelle sale giochi nipponiche. Gli innovativi cabinati, che permetteranno di accedere ad una vasta gamma di contenuti (musica, film, giochi e informazioni di pubblico interesse), saranno dotati di schermi da 18 pollici sensibili alla pressione e di un'utile accoppiata telecamera/microfono dedicata alle conversazioni a distanza; le unità sparse per il Giappone saranno collegate tra loro da una velocissima rete a fibre ottiche, supporteranno pienamente le apposite "smart card" realizzate da Sega e richiederanno agli utenti il pagamento di 600 yen (12mila lire) per ciascuna sessione della durata di 30 minuti. Fin qui per quanto riguarda le notizie positive: l'estate, infatti, ha riservato anche qualche brutta sorpresa a Sega, indubbiamente ferita nell'orgoglio dallo scarso successo riscosso in Giappone da **Jet Set Radio** per Dreamcast. L'atipico titolo del team Smile Bit (non Smile Pit come erroneamente riportato sul numero scorso), acclamato dalla stampa statunitense come il salvatore dell'originalità nei videogiochi (o giù di lì), non è stato in grado di andare oltre la quinta posizione nelle classifiche di vendita del software per console, cedendo il passo a concorrenti circondati da un'hype decisamente minore. Evidentemente indispettiti dall'inattesa situazione, alcuni giornalisti nordamericani hanno ventilato l'ipotesi di una cospirazione portata avanti dai giocatori nipponici allo scopo di screditare Dreamcast: l'ennesima prova che il fanatismo sfrenato sfocia sempre e comunque nel ridicolo...

Jet Set Radio (Sega, Smile Bit)

NINTENDO: IL PUNTO DELLA SITUAZIONE

L'indiscutibile importanza delle operazioni commerciali avviate da Sega nel periodo estivo non ha impedito a Nintendo di far parlare di sé, soprattutto per via degli annunci effettuati dalla softco nipponica. Laddove la decisione di mostrare un ridotto numero di titoli per Nintendo 64 (non più di una quindicina) nel corso dell'imminente edizione 2000 della classica fiera Space World non ha sorpreso nessuno, la conferma definitiva della presenza di Game Boy Advance tra gli stand dello show ha sollevato un'irrefrenabile curiosità tra i giornalisti del settore. Consci delle grandi aspettative nutrite dalla stampa e dal pubblico nei confronti della nuova console portatile, Miyamoto e soci hanno condotto una massiccia campagna di beta testing durata per tutto il mese di luglio e finalizzata all'ottimizzazione dei giochi per GBA in odore di debutto; tali titoli, quindi, potrebbero arrivare alla fiera in forma praticamente definitiva, fornendo delle indicazioni assai attendibili riguardo all'effettiva potenza del successore di Game Boy Color. Sul fronte del progetto Dolphin, intanto, le acque cominciano finalmente a muoversi: fonti nord europee assai vicine ai principali sviluppatori contattati da Nintendo hanno individuato in Star Cube il presunto nome definitivo della macchina, mentre i destinatari dei primi kit di sviluppo hanno iniziato a fare luce sulle capacità dell'attesissima console. Al formato DVD proprietario preparato da Nintendo, capace di immagazzinare una quantità di dati compresa tra uno e due gigabyte su dischi di dimensioni inferiori a quelle dei classici CD, si affiancheranno delle caratteristiche grafiche a dir poco sorprendenti. I soliti bene informati parlano di nove milioni di poligoni al secondo con tutti gli effetti speciali abilitati (filtraggio delle texture, motion blur, anti-aliasing e via dicendo) e di una ventina di milioni di poligoni al secondo con l'esclusione dei sopracitati effetti. Della supervisione del lancio del progetto Dolphin (Star Cube?) si occuperà come sempre l'inossidabile presidente Hiroshi Yamauchi, che abbandonerà la sua prestigiosa carica nel periodo natalizio del 2001 e verrà probabilmente sostituito da Minoru Arakawa (l'attuale presidente di Nintendo of America).

DC-FILES: ONLINE OPPURE NO?

La disdicevole pratica della rimozione del supporto per il multiplayer on line, regolarmente adottata dalle softco costrette ad accorciare i tempi di sviluppo dei propri titoli per Dreamcast, ha mietuto due vittime decisamente illustri nel mese di luglio. Stiamo parlando di **Sonic Shuffle** e **Half-Life**, entrambi privati delle rispettive opzioni relative ad internet senza alcun preavviso. La "mutilazione" subita dal FPS di Sierra è stata indubbiamente la più clamorosa tra le due, soprattutto per via dell'importanza della modalità multiplayer nell'originale per PC: inutile dire che la stampa statunitense non ha accettato di buon grado la notizia e ha tentato di far tornare Sierra sui propri passi, con esiti tuttora sconosciuti. La softco americana, da l'altro, ha risposto alle critiche dicendo di non aver mai dato per certa l'implementazione del "deathmatch" via internet nella versione Dreamcast di **Half-Life**, già sufficientemente arricchita dall'inclusione di una corposa missione extra denominata "Guard Duty".

L'ESTATE DI SEGA IN OCCIDENTE

Sebbene non abbiano neanche sfiorato i livelli raggiunti dalle frenetiche attività della casa madre giapponese, le divisioni occidentali di Sega non sono certo state con le mani in mano per tutta l'estate. Sega of America, in particolare, ha definitivamente deciso di pubblicare **Shenmue** senza alcun tipo di censura, lasciando intatte tutte le rappresentazioni digitali di alcool e sigarette [illegible] dai programmatori; la spettacolare avventura di Yu Suzuki, attesa negli States per il 14 novembre e in Europa per il primo dicembre, uscirà quindi in versione integrale anche in Nord America, contrariamente a quanto si era pensato nel corso degli ultimi mesi. Sega Europe, nel frattempo, ha ampliato il portale internet Dreamarena (per ora disponibile solo in Inghilterra, Irlanda, Francia,Germania e Spagna) con l'inserimento di un interessante canale tematico dedicato ai cinefili. Noto con il nome di Dreamscreens e realizzato con la preziosa collaborazione di Virgin Net, il nuovo canale del portale europeo riservato agli utenti Dreamcast si appoggerà costantemente ad un ricco archivio di classifiche, articoli e anteprime cinematografiche, la cui completezza viene vista da Sega Europe come un ulteriore punto a favore del servizio Dreamarena.

BRIEFS

SEGA

Dopo mesi di dubbi ed esitazioni, Capcom ha finalmente deciso di convertire **Dino Crisis** su Dreamcast. Il porting per il 128 bit Sega uscirà in Giappone il 9 settembre ad un prezzo di 5.800 yen e vanterà le stesse identiche caratteristiche della versione PC, riassumibili in una risoluzione grafica più elevata rispetto a quella dell'originale per PlayStation e in una diversa organizzazione dei bonus. Alla pubblicazione di **Dino Crisis**, la cui localizzazione per i mercati occidentali è attualmente in forse, potrebbe fare seguito la conversione su Dreamcast di **Resident Evil 3**, basata anche in questo caso sul codice scritto per le piattaforme Windows.
Capcom ha altresì confermato la conversione per DC di **Capcom Vs SNK: Millennium Fight 2000**. In arrivo il 9 settembre.

Nonostante non abbia riscosso il successo di critica auspicato da Sega, **Ecco the Dolphin** per Dreamcast si è comunque comportato più che bene in termini di vendite, tanto da convincere Appaloosa a mettersi immediatamente al lavoro su un nuovo episodio delle avventure del delfino più amato dai videogiocatori. Il sequel, il cui nome ufficiale è ancora sconosciuto, sfrutterà la grande rete per dare vita ad un'interessante modalità multiplayer in cui ogni giocatore prenderà il controllo di un delfino o di un'altra creatura marina. La realizzazione tecnica, inoltre, sarà addirittura superiore a quella (già eccellente) dell'attuale **Ecco**.

La notizia non è stata ancora confermata da Sega, ma corre voce che Amusement Vision (già nota come Sega Soft 4) abbia quasi terminato la programmazione del coin-op **Planet Harrier**, seguito ufficiale del famosissimo **Space Harrier**. Le modifiche apportate alla struttura originale includeranno la presenza di un ambiente interamente tridimensionale, l'implementazione di una nuova modalità per due giocatori e la possibilità di utilizzare diverse armi per colpire i nemici che, una volta morti, rilasceranno dei soldi da utilizzare alla fine di ogni livello nelle immancabili rivendite di potenziamenti.

Il "nuovo capitolo" della serie **Vampire** annunciato da Capcom qualche tempo fa è in realtà una raccolta chiamata **Vampire Chronicles**. I giochi inseriti nella collezione (**Vampire**, **Vampire Hunter** e **Vampire Savior**) supportano il network allestito da Capcom per gli scontri in multiplayer e permettono ai giocatori di scegliere il proprio stile di combattimento tra i quattro disponibili. Commercializzato il 10 agosto scorso ad un prezzo di 4.800 yen, **Vampire Chronicles**, che include un numero imprecisato di nuovi personaggi segreti, è disponibile esclusivamente attraverso il servizio online Dreamcast Direct.

NINTENDO

L'enorme successo riscosso da **Perfect Dark** per Nintendo 64 deve aver dato un'iniezione di fiducia a Rare che, stando alle notizie giunte dall'Inghilterra, sarebbe già al lavoro sul seguito ufficiale del suo sparatutto in prima persona. Il nuovo gioco, destinato ad apparire sulla prossima console Nintendo, potrebbe prendere il nome di **After Dark** e debuttare in contemporanea con il lancio della nuova macchina in occidente. Europei ed americani avrebbero così un equivalente della segretissima killer application (si parla di un fantomatico "communication game") che Shigeru Miyamoto intende far uscire in Giappone insieme al 128 bit della grande N.

È stata fissata per dicembre la commercializzazione dell'adattatore che permetterà agli utenti nipponici di collegare Game Boy Color ad un telefono cellulare. Il primo gioco studiato appositamente per questa periferica sarà **Pokémon X**, che metterà i giocatori in condizione di prendere parte ad esaltanti sfide in multiplayer e scaricare personaggi segreti dal network allestito da Nintendo. L'adattatore costerà circa 5.000 yen, mentre ciascuna delle partite online condotte dagli utenti avrà un prezzo vicino alla ventina di yen (ai quali andrà sommato il costo effettivo della telefonata).

Non sembra conoscere soste la guerra tra Nintendo e i numerosi pirati impegnati a contraffarne i prodotti: la softco nipponica ha recentemente chiesto e ottenuto la chiusura permanente della società cinese Apollo Ltd., responsabile di aver prodotto e commercializzato migliaia di imitazioni del controller di Nintendo 64 contenenti software piratato per NES. Le unità permettevano di visualizzare i giochi contraffatti su un comune televisore, e sono state distrutte dalle autorità di Hong Kong che hanno affermato di aver eliminato materiale illegale per un valore di 50.000 dollari statunitensi.

PC

Impressions Games è in procinto di lanciare sul mercato **Cleopatra**, add-on dell'ottimo **Pharaoh**. Al giocatore verrà offerta la possibilità di creare città ancora più grandi e cimentarsi con nuovi e più potenti nemici durante la fase discendente (ma storicamente assai intrigante) della parabola dell'impero egizio.

Una versione di **Unreal Tournament**, censurata dei suoi aspetti più efferati per non turbare il sonnolento audience televisivo britannico, sarà il momento clou di uno show basato sui videogame in onda da settembre su BBC 2. Personaggi noti, infatti, saranno impegnati a darsele di santa ragione in deatmatch all'ultimo respiro.

Previsto per la primavera del prossimo anno, **Dragon's Lair 3D** potrebbe lasciare interdetti i più. Amato dai fan perché "come un cartone animato" sebbene poco (o niente) interattivo e odiato dagli altri proprio per questo, il passaggio alla terza dimensione potrebbe costare l'abbandono della schiera (non nutritissima) di nostalgici dei laser games.

Pochi mesi fa, nel sito dedicato a **The Sims**, come animale da compagnia poteva essere scaricato un porcellino della Guinea. L'esotica bestiola, però, se non curata a dovere, si ammalava e, in caso di morso, contagiava il padrone, portandolo alla morte. Sommersa dalla marea di proteste di innumerevoli giocatori scioccati per la dipartita dei loro beneamati inquilini, Maxis ha patchato la malattia, ora assimilabile ad un raffreddore.

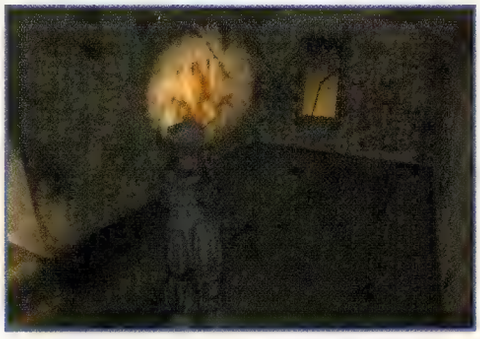
THE BLAIR WITCH PROJECT [preview]

Formato: PC **Casa:** Gathering of Developers/Take 2 **Sviluppatore:** Ritual Entertainment **Uscita:** Settembre

I giudizi su *The Blair Witch Project* sono stati notevolmente divergenti: se da un lato alcuni lo hanno considerato come un piccolo capolavoro di regia sperimentale, dall'altro molti, uscendo dalle sale, hanno fatto fatica a trattenere il disappunto. Il successo commerciale è stato comunque grandioso e Gathering of Developers non nasconde di contare su quest'ultimo annunciando ben tre titoli basati sul film. Elencandoli in breve:

- **TBWP vol. 1: Rustin Parr** pare un'avventura alla **RE** che maggiore enfasi pone sull'atmosfera agghiacciante e la risoluzione di enigmi piuttosto che sul combattimento;
- **TBWP vol. 2: La leggenda di Coffin Rock** dovrebbe condividere la stessa struttura del primo titolo, ma spostare l'azione in una suggestiva Burkittsville di fine ottocento;
- **TBWP vol. 3: La storia di Elly Keward** lascierà invece maggiore spazio all'azione, presentando un più completo sistema di combattimento in cui figureranno anche numerosi incantesimi.

I tre episodi (che condivideranno lo stesso motore grafico di **Nocturne** di Terminal Reality) dovrebbero uscire in sequenza a partire da questo autunno e saranno comunque autoconclusivi e indipendenti l'uno dall'altro, sebbene caratterizzati da una durata inferiore alla media. Le immagini disponibili si riferiscono a **Rustin Parr** e denunciano una realizzazione cosmetica di prim'ordine, sebbene la possibilità (necessaria ai fini del gameplay) di ravvisare le terribili creature che infestano i boschi del Maryland, privi il giocatore dell'angoscia ispirata dall'entità-strega del film, mai svelata in alcuna inquadratura.



GOTHIC [preview]

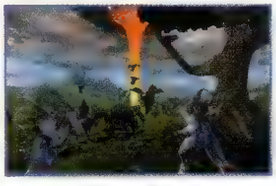
Formato: PC **Casa:** Egmont Interactive **Sviluppatore:** Piranha Bytes **Uscita:** Autunno

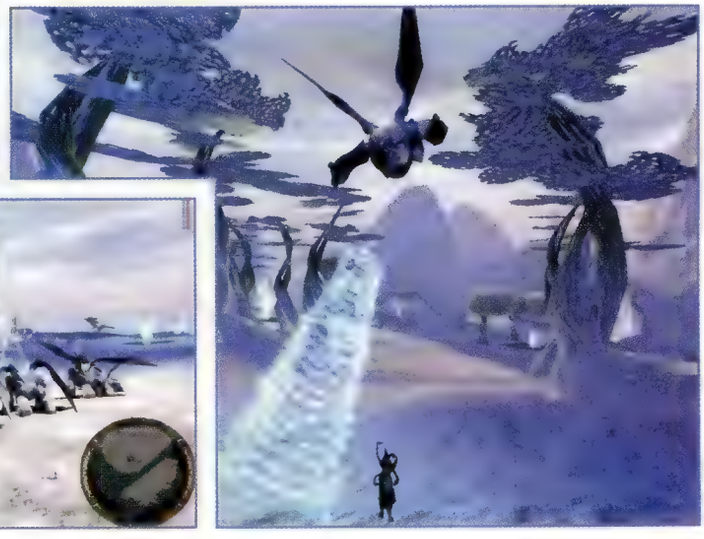
Gothic, RPG dei tedeschi Piranha Bytes, oltre a vantare un'equilibrata gradevolezza cosmetica, riserva nello sviluppo di un'evoluta intelligenza artificiale il suo asso nella manica. I mostri, infatti, non rispondono al solito algoritmo: "non fare nulla finché il giocatore non giunge nella zona della mappa da te controllata - attacca a testa bassa - fatti ammazzare", bensì assumono un comportamento di gran lunga più plausibile. Ad esempio, i nemici possono essere sorpresi indaffarati nella ricerca di un tesoro nascosto, o durante la caccia, oppure mentre sono impegnati in battaglia con qualche creatura a loro ostile. Alla stessa maniera, i personaggi umani presenti nel gioco simulano una vita autonoma: di giorno lavorano e compiono le loro faccende, la notte si riposano (concetto ovvio, ma assente in quasi tutti i titoli: per fare un esempio illustre, in **Ultima 9** i contadini hanno la strana abitudine di zappare anche a mezzanotte). Inoltre, in combattimento, gli avversari si comportano in maniera verosimile e, in caso di aggressione, possono richiedere l'aiuto di altre creature; in altri casi, qualora trovino armi più potenti di quelle attualmente in loro uso, le raccolgono e le equipaggiano all'istante, così come farebbe un avversario umano. Oltre a ciò, gli sviluppatori assicurano che tutti i soggetti presenti nel gioco godranno di una perfetta "memoria": addio, dunque, a dialoghi reiterati all'infinito, ma non solo: i personaggi ricorderanno eventuali offese e cercheranno di convincere altri NPC ad essere ostili nei nostri confronti o, al contrario, non mancheranno di aiutarci se saremo riusciti ad entrare nelle loro grazie.
In aggiunta a tale dedizione nell'implementazione dell'intelligenza artificiale, **Gothic** promette una trama non lineare piuttosto accattivante: l'ambientazione di gioco, infatti, risiederà in un enorme territorio adibito a prigione, garantendo situazioni alla *1999 Fuga da New York*, riportate, comunque, in chiave fantasy.

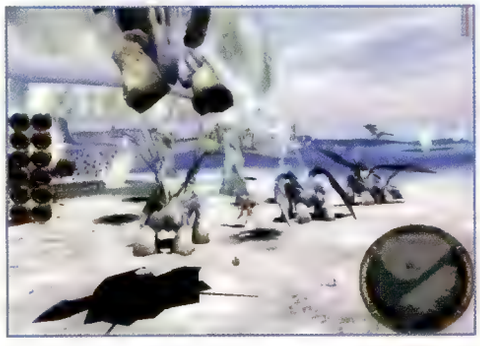
SACRIFICE [preview]

Formato: PC **Casa:** Interplay **Sviluppatore:** Shiny **Uscita:** Autunno

Uno dei fenomeni più appariscenti nell'attuale produzione videoludica (perlomeno su PC) è la continua ricerca di una commistione tra i vari generi. Non desta dunque enorme meraviglia che Shiny definisca **Sacrifice**, nuovo progetto previsto per questo autunno, come *"un'epica esperienza multiplayer, gioco strategico in tempo reale con numerosi elementi RPG"*. Sulla carta, comunque, le premesse per un ottimo titolo sono tutte presenti: la grafica vanta una cura eccezionale, grazie ad un potente motore tridimensionale capace di gestire numerose creature animate in scenari surreali dall'orizzonte quasi sconfinato. Anche la struttura di gioco sembra estremamente intrigante, sebbene denunci una sospetta affinità con **Black & White**. Il titolo, infatti, vede il giocatore nei panni di un mago impegnato nella lotta con altri 4 stregoni (le basi per una buona bagarre online vi sono tutte). Grande enfasi è posta negli scontri, laddove un ingente contributo è prestato da potenti incantesimi, a partire dai sempre spettacolari (e onnipresenti) attacchi elementali (capaci di sconvolgere permanentemente l'area di gioco), all'evocazione di innumerevoli creature dal design alquanto particolare e, in alcuni casi, agghiacciante. La caratteristica più originale del gioco presta il nome allo stesso: il potere di impadronirsi dell'anima dei nemici sconfitti e di sacrificarla sull'altare della divinità cui vogliamo renderci devoti, in modo da ottenere nuove e più potenti creature per il proprio esercito . Come testimoniano le immagini, l'aspetto estetico del titolo pare un'ottima credenziale: se la giocabilità si assesterà ai medesimi livelli, **B&W** potrebbe avere trovato il suo antagonista ancora prima di arrivare nei negozi.







VIRTUA TENNIS [review]

Formato: Dreamcast **Casa:** Sega **Sviluppatore:** Sega

Dopo l'avvento di Dreamcast sulle terre digitali sembra aver assunto nuova nitidezza, sul mercato, un preciso non-target di utenza: i videogiocatori ferocemente non-arcade-oriented. Il porting di **Virtua Tennis** da Naomi a DC, nonostante le premesse fortemente arcadocentriche, pare però avere i numeri per corrompere qualche integralista della prima ora, a rischio di piccola folgorazione sulla via tra sala giochi e home-entertainment. Graficamente solido, **Virtua Tennis** mette su schermo una riproduzione del tennis globalmente notevole, fatta di buone ambientazioni, ottime texture e modelli poligonali di chiaro valore. La ricostruzione, dettagliata e realistica, trova punti di obiezione solamente in pochi particolari, quali la realizzazione non eccellente del pubblico o la necessità di affinare leggermente le animazioni, globalmente pregevoli ma a tratti carenti in quanto a scioltezza del tronco degli atleti. Ma l'elemento di forza del titolo SEGA appare, senza dubbio, la giocabilità pura. **Virtua Tennis** adotta un'impostazione fondamentalmente arcade e la controbilancia con buoni apporti simulativi, risultando infine in un ottimo equilibrio complessivo. Il controllo è semplice, veloce, sempre efficace, ma mai troppo superficiale. In sintesi: rispondere ad un dritto si limita alla pressione di un tasto, rispondere bene ad un dritto richiede posizionamento, anticipo, e utilizzo di strategia. La profondità comunque presente negli scambi viene però inficiata dall'utilizzo di soli due tasti: tiro semplice e lob, alquanto versatili (vista la rilevanza di molti fattori al momento del tiro), ma comunque inevitabilmente limitanti. L'ottima modalità World Tour, fatta di prove in allenamento, tornei e sblocco di goodies, si somma ad un Arcade e un Exhibition mode, arricchendo la longevità in singolo e differenziando leggermente il gioco. Deludenti invece le poche possibilità extra offerte dal gioco, tra le quali la curiosa impossibilità di impostare incontri superiori al set, la leggera carenza di atleti (8 reali, non tutti di primissimo piano, e 8 immaginari) e la presenza di una visuale tombraideriana molto buona ma fastidiosamente ravvicinata.

Bottom Line: Tecnicamente rilevante, ludicamente ben bilanciato, multiplayericamente solido, **Virtua Tennis** è un prodotto di ottimo impatto. Una piccola gemma incrinata da qualche limite d'impostazione e da qualche noiosa superficialità nella realizzazione. Un titolo da provare per il single, un acquisto consigliato per gli amanti del multiplayer…

GROUND CONTROL [review]

Formato: PC **Casa:** Massive Entertainment **Sviluppatore:** Massive Entertainment

Sierra pare decisa a cambiare il comune modo di concepire la categoria degli strategici in tempo reale. Con **Homeworld** prima e **Ground Control** ora, infatti, il 3D tenta di entrare prepotentemente nel genere, sconvolgendone alcuni suoi canoni. L'ambientazione del titolo Massive è tipicamente fantascientifica: il giocatore è chiamato a compiere 15 missioni tra le fila dei Crayven, al soldo dell'omonima multinazionale, e altre 15 in quelle opposte dell'Order of The New Dawn, potentissima setta religiosa. Le due fazioni, dopo la fine del terzo conflitto mondiale, sono in lotta fra loro, impegnate nella ricerca di un misterioso artefatto alieno capace di garantire la supremazia. Al giocatore che volesse intraprendere l'avventura, è consigliabile spendere qualche tempo con la sezione di training, ben realizzata e a suo modo divertente, in modo da familiarizzare con un'interfaccia che, dopo un breve periodo di tirocinio, si rivela appropriata a gestire le numerose squadre (di fanteria, cingolati e aviazione) a propria disposizione. Se ad esse si sommano i molteplici mezzi nemici, oltre ai fabbricati e agli ottimi scenari, è difficile non rimanere stupefatti di fronte a tanta meraviglia estetica, per di più in un gioco di questo tipo. L'engine tridimensionale pare non compiere fatica alcuna nel renderizzare svariate unità militari ricche di dettagli, addirittura fantastiche se viste da un'inquadratura ravvicinata, curate in ogni particolare e spettacolari nei movimenti. La telecamera, infatti, è libera di spaziare in ogni dove e spetta al giocatore scegliere la visuale migliore per analizzare la situazione sul campo di battaglia. Impossibile però, nelle prime sessioni di gioco, non abusare di una visione estremamente ravvicinata proprio per ammirare i mezzi in movimento o le pirotecniche esplosioni, tra le più belle e realistiche mai viste in videogioco; per non parlare degli efficaci effetti sonori, caratteristici di ogni singolo mezzo e d'intensità variabile a seconda della vicinanza della camera. Tuttavia, ai fini strategici, una visuale a media distanza garantisce sicuramente un migliore esame del campo di battaglia e agevola lo schieramento delle truppe. L'opera di scelta della dislocazione più opportuna dei propri mezzi, infatti, rappresenta l'ossatura principale del gioco, poiché Massive Entertainment ha coraggiosamente deciso di accantonare completamente le sessioni di ricerca e sviluppo nonché l'incetta di materie prime. La totale assenza di una fase di harvesting disorienterà gli appassionati di RTS, ma pone un freno ad assurde strategie basate sull'ammasso del maggior numero possibile di armi e truppe, e il conseguente attacco scellerato forti di un'evidente superiorità di mezzi (con buona pace della condotta bellica degli Stati Uniti in ogni conflitto). La caratteristica peculiare del titolo, dunque, è la richiesta di un completo studio e sfruttamento della configurazione del campo di battaglia. Posizionare un pezzo di artiglieria in collina, nascondere i carri armati nell'ombra di un canyon e la fanteria tra la fitta vegetazione può dare un enorme vantaggio nei confronti degli avversari (nonché grande soddisfazione al giocatore). Avversari che, ad essere pignoli, rappresentano il punto dolente del titolo: oltre a mostrare un AI altalenante (si passa da tattiche ben organizzate ad assurdi attacchi kamikaze nel corso dello stesso scontro), purtroppo è netta la sensazione di un comportamento degli stessi rigidamente predeterminato. Ogni assalto ostile, infatti, scatta raggiunto un preciso punto della mappa (i famigerati trigger events) particolare comune a moltissimi altri titoli, ma in un gioco con tali ambizioni, poco apprezzabile. Soprattutto in via del fatto che la possibilità di salvare è concessa solo a missione terminata: qualora si sia costretti a ripetere più di una volta un'intera missione per un fallimento giunto nelle sue ultime fasi, l'esperienza rischia di essere più oziosa del dovuto a causa delle reiterate iniziative degli avversari, legate a tristi pattern prefissati. Raffrontandosi a **Ground Control** con canoni tradizionali si può correre il rischio di dubitare sulla sua natura di gioco strategico. Ad onor del vero, di strategia, nel corso della campagna, ne è richiesta ben poca, mentre grandissima enfasi (come già ripetuto) è posta sulla tattica. Gli stessi scontri, in alcuni frangenti (in particolare nella modalità multiplayer), non si discostano molto da quelli presenti in un videogame d'azione. L'impressione è che il titolo Massive Entertainment cerchi di sostenere il tentativo di evoluzione che il genere ha già intrapreso con **Homeworld**: prodotti graficamente emancipati e dotati di un appeal sicuramente più immediato delle controparti bidimensionali.

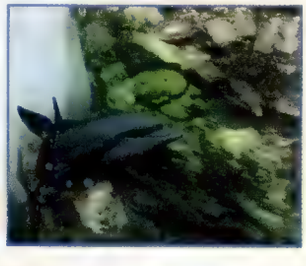
Bottom Line: In conclusione, **Ground Control** rappresenta sicuramente un valido titolo, eccelso tecnicamente, ma non privo di qualche difetto strutturale: per assurdo, un RTS consigliato a chi desideri avvicinarsi al genere piuttosto che agli appassionati di strategici.

ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE [review]

Formato: Dreamcast **Casa:** Sega **Sviluppatore:** Appaloosa

Dopo l'esordio sui bidimensionali schermi di Megadrive, e la sosta sui lettori di MegaCD, **Ecco the Dolphin** guadagna le irrinunciabili tre dimensioni nel passaggio su Dreamcast. Il primo impatto con la nuova veste grafica è di tutto rispetto: gli scenari marini si rivelano da subito vasti e arricchiti da texture di buon livello, ben differenziati (di stage in stage) e gradevolmente popolati di fauna ittica; il sistema di controllo, fondamentalmente friendly, asseconda un'azione di gioco concettualmente lineare, fatta di esplorazione di fondali, interazione con altri personaggi e completamento di piccoli task. In **Ecco** si vaga, si vaga a lungo, si ricostruiscono le strutture dei livelli e si raccolgono suggerimenti, si risolvono puzzle fondati su basi logiche o "orientative", si ammirano nuove costruzioni poligonali o ci si lascia annegare nelle atmosfere oceaniche. La funzionalità della struttura, il buon impatto grafico e sonoro, e l'ottima atmosfera lo rendono in definitiva un titolo di buon livello, seppur minato da elementi di dissonanza più o meno evidenti. Se l'inevitabile effetto di fogging, incidente a medio/lungo raggio, non penalizza l'effetto visivo finale, rendendo se possibile più realistiche le ambientazioni stesse, non lo stesso si può dire per l'instabilità del frame rate (30fps), spesse volte trascurabile ma fastidiosa nel caso di specifiche sezioni. La struttura dei livelli si rivela a tratti banale, gli enigmi offrono solo sporadici spunti di rilievo, piccoli bug e organici problemi di orientamento incidono negativamente sulla fruizione finale del gioco. Ma il rilievo principale, senza dubbio, è da riferirsi alla natura stessa dei task: vaghi, fumosi e spesso superficialmente illustrati. Non si parla in questo caso di sana difficoltà, ma di inadeguatezza di elementi. In **Ecco**, insomma, si vaga, si vaga a lungo, ma talvolta in maniera avvilente. Pochi concetti generali: il level design non è un compito da relegare in secondo piano; aumentare difficoltà e longevità non significa necessariamente frustrare il giocatore; il beta-testing e l'affinamento della giocabilità nascondono di certo delle condivisibili ragioni di fondo. Fine.

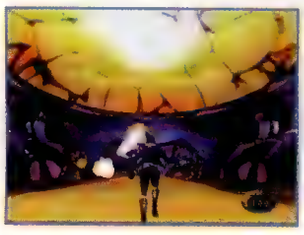
Bottom Line: A quanti ritengano assiomatiche queste ultime tre affermazioni diciamo che **Ecco** è un prodotto di buon livello, ma con diverse limitazioni. A chi non ha idea di cosa si stia parlando chiariamo invece che **Ecco** è un ottimo titolo, da tenere in considerazione per un eventuale acquisto.



MDK 2 [review]

Formato: Dreamcast **Casa:** Interplay **Sviluppatore:** Bioware

Bioware rileva la follia di Dave Perry e scarica su DC un degno seguito del titolo approdato tre anni fa su PC e PSX. MDK2 mantiene così intatte tutte le caratteristiche del prequel, garantendo un'azione furiosa e devastante, ma aggiungendo alla formula nuovi piccoli elementi di diversificazione. L'introduzione del seizampico cane Max e del Dr. Hawkins come personaggi utilizzabili (insieme al caposaldo Kurt) garantisce ora la possibilità di microvariare il fluire del gioco, con l'inserimento di modesti enigmi e di livelli più piattaformici che sfruttino le piccole differenze di abilità dei 3 personaggi. Ma l'azione rimane, a parte un certo numero di parentesi, fondamentalmente improntata al blastaggio indiscriminato, campo nel quale **MDK 2** ripercorre decisamente i canoni del prequel. Tra alti e bassi la realizzazione tecnica, con un motore poligonale che disegna scenari ampi ma non eccessivamente dettagliati, generalmente penalizzati da una non eccezionale stabilità del frame rate. Limiti oscurati, in ogni caso, dall'assoluta singolarità degli ambienti, densi di atmosfera e arricchiti da musiche di chiara potenza, in grado di marchiare decisamente il gioco di un suo particolarissimo mood. Carattere assecondato, d'altra parte, da un altro chiaro marchio MDKappiano: il violento livello di difficoltà, accentuato oltretutto in più passaggi dall'approccio alternativo ai comandi (non rimappabili), che impongono la gestione della camera con lo stick analogico e il movimento del personaggio con i tasti di destra. Distintiva, inoltre, l'allucinata ironia che permea tutto il gioco, con sporadici spunti di follia sparsi nel corso dell'avventura. In definitiva: il giocatore soffre. Soffre per i controlli, per la comunque inevitabile ripetitività dell'azione, per la difficoltà marcia e criminale. Ma gioca, raramente si trascina. La potenza ludica di **MDK2** risente dei chiari limiti nel gameplay ma non perde, in definitiva, l'assoluta maestosità di fondo.



Bottom Line: **MDK2** è un titolo massiccio, violento, infame, devastante, perverso, viscerale, da odiare o con cui entusiasmarsi, da odiare e con cui entusiasmarsi. Da provare. Ma non per tutti..

TECHZONE

DA WAP A UMTS PASSANDO PER GPRS: QUALE FUTURO PER IL TELEFONO CELLULARE

Il più grosso passo in avanti nella tecnologia dei telefoni cellulari non è il WAP. Nonostante questa affermazione possa sorprendere molti (specialmente il popolo di giovani adolescenti svezzati con Internet ed un telefonino), la vera svolta della comunicazione cellulare si è avuta col passaggio dall'analogico al digitale, da TACS a GSM. Tutto il resto è conseguente. 0101110..., mentre noi parliamo col nostro inseparabile GSM, linee infinite di codice binario viaggiano nell'etere per essere riconvertite, solo a destinazione, in dati analogici, ossia suoni, parole che, seppure lievemente contraffatte da un timbro metallico, non sono mai state così chiare, prive dei fruscii e delle improvvise turbolenze, obsoleto retaggio della tecnologia analogica. Internet, la vera massificazione dell'informazione, con i suoi aspetti positivi e negativi, ha aperto le menti di ingegneri prima dediti solo a ridurre le dimensioni dei telefonini e a perfezionarne il software, spingendoli a trovare soluzioni differenti per consentire a tutti di navigare, chattare e fare acquisti ovunque, senza la necessità di avere un PC ed un modem. Allora se un telefono portatile (mobile phone, come lo chiamano gli anglosassoni) può inviare e ricevere dati digitali, può anche collegarsi alla rete. Semplice, no? NO! Una delle leggi di Murphy recita: *"Se qualcosa può andar storto, lo farà"*. I telefonini attuali hanno velocità massima di flusso di dati pari a 9600 bits per secondo. Inoltre il display è in grado di visualizzare semplici informazioni testuali e grafiche con poche tonalità di grigio, niente a che vedere con le "complesse" animazioni ed immagini della maggior parte dei siti internet. Ancora: le batterie al litio non hanno una lunghissima durata e le dimensioni del cellulare devono restare contenute pena il venir meno del concetto di portatile. Tutti questi problemi hanno portato gioco forza, allo sviluppo dello standard WAP (Wireless Application Protocol) che consente di ricevere via etere, "siti" appositamente creati per essere visualizzati sul modesto schermo dei telefonini predisposti. Il risultato è, a dispetto di quanto vogliono farci credere i gestori di telefonia fornitori del servizio, una lunga (immaginate di dovere navigare con un modem a 9600 bps contro i 56000 dei più comuni modem per PC) connessione a pagamento per vedere poi solo quattro o cinque righe di testo ed eventualmente grafica elementare (inferiore a quella di un GameBoy). Ma non tutto il male viene per nuocere, perché, se è vero che tutte le nuove tecnologie superano i limiti delle precedenti e ne impongono di nuovi, è anche vero che l'esistenza di questi ultimi è fondamentale per il loro superamento. E così, entro la fine di quest'anno vedrà la luce uno standard di transizione denominato GPRS (General Packet Radio System). Esso consentirà un ben più ampio flusso di dati, fino a 164k bit per secondo (quindi una grafica migliore e maggiori informazioni su schermo), ma soprattutto una modalità operativa del tipo "always on", sempre attiva (come l'ADSL, per intenderci). Ciò vuol dire che se qualcuno ci manda una e-mail, non ci sarà bisogno di collegarsi al provider per scaricarla perché il cellulare la riceverà direttamente e ci avviserà (come con gli SMS). Nel 2002, poi, il GPRS lascerà il campo all'UMTS (Universal Mobile Telecommunication System). In questi mesi verranno assegnate, in Italia, le licenze per la gestione e fornitura di questo servizio che ha caratteristiche realmente eccezionali ed evolutive: flusso di dati fino a 2 Mb/secondo, possibilità quindi di ricevere ed inviare immagini di qualità televisiva (si potranno fare, teoricamente, "video calls" in luogo delle solite "voice calls") col vantaggio della globalità dello standard che consentirà di usare il telefonino in ogni parte del pianeta, ovunque vi sia copertura. Ovviamente si rende necessaria una drastica evoluzione progettuale dei telefoni cellulari, limitati come già detto, dai display e dalle batterie attuali. I primi telefoni cellulari compatibili con il sistema GPRS verranno commercializzati nel primo quarto del 2001, tra essi ricordiamo l'Ericsson R520 (130x50x16 mm, triband, con elevata autonomia: 7,35 ore in conversazione, 200 ore in standby) e l'Alcatel One Touch 700 (122x48x25 mm, 5 ore di conversazione, 320 ore in standby) entrambi compatibili WAP. Ben presto tutte gli altri grandi costruttori annunceranno i loro prodotti GPRS e un'altra grande battaglia per il progresso della comunicazione di massa si compirà con il solito vincitore finale: noi utenti. Noi utenti?

L'Ericsson R520 e l'Alcatel One Touch 700 sono alcuni dei primi telefoni cellulari compatibili con lo standard GPRS.

DA SAMSUNG TRE CELLULARI ESCLUSIVI

SCH-M220 TV phone. Questa la sigla con cui il colosso coreano ha presentato recentemente alla stampa il primo telefono cellulare al mondo in grado di funzionare anche come televisore. L'SCH-M220 TV monta infatti un display TFT-LCD ad alta risoluzione, di soli 1,8 pollici ed un TV Tuner miniaturizzato in grado di ricevere trasmissioni su banda UHF e VHF. Inutile dire che le dimensioni sono estremamente ridotte (paragonabili al cellulare v3688 di Motorola). Il telefonino Samsung è dotato di una speciale antenna in grado di ricevere sia segnali analogici (televisivi) che digitali (GSM) e di una batteria ad alta capacità che consente una autonomia di 170 minuti in conversazione, 180 ore in standby e di 200 minuti di visione televisiva. Anche il software appare evoluto come l'hardware: l'SCH-M220 TV è infatti un telefono WAP dotato di agendina per gli indirizzi internet e di tutte quelle funzioni comuni ai cellulari di ultima generazione. Da segnalare l'automatico passaggio del display alla modalità "phone" quando arriva una chiamata mentre si guarda la TV, al fine di visualizzare le informazioni del chiamante. Disponibile a partire dai primi mesi del 2001.

Ultima novità è l'**SGH-M100**, telefonino cellulare GSM e lettore MP3 del peso di soli 97 grammi e spessore di appena 19,3 millimetri. Il cellulare è dotato di un telecomando con filo che funge anche da auricolare per potere ascoltare fino ad otto brani MP3 oltre che parlare al telefono. A corredo è fornita inoltre tutta la cavetteria per il collegamento al PC ed il software per creare le proprie suonerie personalizzate nonché alcuni MP3 da scaricare eventualmente nel piccolo mostro. In Italia sarà commercializzato entro il mese di ottobre.

L'**SCH-V200** è, invece, un cellulare e fotocamera digitale in uno. Un sensore Ccd disposto sulla parte posteriore dell'apparecchio ed una memoria interna di 1 Mb, consentono di scattare fino a 20 fotografie con risoluzione di 350.000 pixel. Buona l'autonomia: 100 minuti di coversazione e 120 ore in stand-by con la batteria standard in dotazione. A corredo viene fornito il cavo per il collegamento del telefono al PC (per il trasferimento delle immagini) ed il CD-ROM con un programma di fotoritocco.

UN MODO NUOVO DI VEDERE L'INFORMATICA. E DI CAPIRLA.

I volumi della collana
Practical
di Jackson Libri:
semplici, completi,
ricchi di esempi
pratici e soluzioni
concrete.

NOVITÀ IN LIBRERIA

JACKSON LIBRI®

3D STUDIO MAX 3
EFFETTI SPECIALI
LA GRAFICA È IL MIO MESTIERE
JACKSON LIBRI®
Una collana di libri, firmati Jackson Libri, che mettono la grafica professionale alla portata di tutti.
NOVITÀ IN LIBRERIA
Flash 4
CorelDRAW! 9

Game Development

Il Game Designer: parte prima

a cura di adrianoavecone

Dopo averne analizzato gli aspetti generali, in questo numero entriamo nel vivo del Game Development. Ci occuperemo del Game Designer, una delle figure di maggiore rilievo in un team di sviluppo. Il suo compito è "ideare" prodotti videoludici e renderli giocabili, divertenti e vari. In questo numero studieremo, in generale, il processo creativo che coinvolge il Game Designer. Ci occuperemo del percorso operativo che rende i "lampi di genio" dei Creativi dei prodotti concreti. In questo e nei prossimi numeri studieremo in dettaglio il design di un videogioco, scoprendo come realizzare un valido *concept*. Inoltre ci occuperemo in dettaglio dei principali generi videoludici, delle visuali di gioco più diffuse e di tutte le problematiche che affronta un Game Designer.

IL RUOLO DEL GAME DESIGNER

E' possibile sintetizzare la funzione del Game Designer in quattro punti fondamentali. Il Game Designer deve essere in grado di definire l'idea alla base di un game (*Concept*), determinare i controlli, l'interfaccia e la struttura di gioco (*Game Design*), progettare i livelli di gioco (*Level Design*) e caratterizzare in generale i personaggi coinvolti nell'azione (*Character Design*). In un mondo ideale, il Game Designer dovrebbe poter ideare liberamente un gioco divertente ed innovativo lasciando sfogo alla fantasia. All'atto pratico, però, il suo ruolo è di trasformare in un'idea concreta di gioco le direttive della produzione e del reparto marketing. Il motivo di tutto ciò consiste nella natura ormai quasi esclusivamente commerciale del videogioco. La trasformazione dell'entertainment interattivo da un prodotto di tecnica ed arte "pura" in una lucrosa attività imprenditoriale ha spesso soffocato la volontà d'innovazione dei designer. In tempi non troppo lontani le idee più originali ed innovative erano premiate e supportate. Il mercato attuale, invece, favorisce la produzione di "seguiti" e cloni (investimenti sicuri) a discapito di idee rivoluzionarie (investimenti a rischio). Persino nomi entrati nell'Olimpo del Videogioco sono costretti, pur godendo di grosse libertà creative, a riproporre formule collaudate. Peter Molyneux, il geniale ideatore di **Populous**, sta lavorando sul promettente **Black and White** che in certi sensi ricalca l'idea alla base del suo primo blockbuster. Geoff Crammond (**F1GP**), Hideo Kojima (**Metal Gear Solid**) e Kazunori Yamauchi (**Gran Turismo**) sono al lavoro sui seguiti dei loro immortali capolavori. Persino Sid Meier, la mente geniale alla base di **Civilization**, continua a sfornare prodotti sulla falsariga dei suoi successi.

Fabio Testa 2000

IL LAVORO DEL GAME DESIGNER: LA PREPRODUZIONE

Il Game Designer è un soggetto con una notevole esperienza nel campo videoludico. Talvolta il Designer può essere affiancato da altri soggetti di estrazione prettamente artistica o tecnica. Ciò si verifica in particolare per il disegno di personaggi e la progettazione di ambienti di gioco complessi. Il Design di un videogioco può essere eseguito anche da più soggetti, coordinati da un Capoprogetto. Nelle softco più piccole è frequente incontrare designer "factotum" che si occupano dell'ideazione di un videogioco dal concept fino al packaging. In progetti di ampio respiro come **Final Fantasy** o **Resident Evil**, invece, sono impiegati interi reparti operativi per gestire gli aspetti del design. Alcuni di questi progetti si avvalgono persino di artisti ed illustratori di fama internazionale, con nomi del calibro di Yoshitaka Amano e Moebius. Il mirabolante **Darkseed**, adventure game dei primi anni Novanta, poteva vantare nientemeno che il design di H.R.Giger, "padre" di *Alien* ed uno dei più grandi illustratori viventi. Per la quasi totalità dei videogiochi è necessario un meticoloso lavoro di preproduzione. Esso consiste nella pianificazione e nello studio di tutti gli aspetti del lavoro da eseguire, risparmiando tempo ed evitando sprechi. In questo periodo il Game Designer concentra buona parte dei suoi sforzi creativi. Durante la preproduzione, oltre allo sviluppo del concept, vengono definite le azioni che il protagonista digitale potrà compiere, si realizza un abbozzo dell'eventuale trama del gioco, si disegnano nemici e personaggi stabilendone la libertà d'azione. Tali aspetti, una volta sviluppati, saranno sottoposti dal Game Designer al resto dello staff. I programmatori potranno così aggiungere ed eliminare alcuni dettagli in base alle reali possibilità di implementazione. I grafici potranno iniziare il lavoro di pianificazione, stabilendo ritmi e tempi per la realizzazione di personaggi, ambienti e texture. Sarà loro compito anche discutere le richieste del reparto di Design ed adattarle alle reali necessità. Uno degli aspetti più importanti della preproduzione è la ricerca dei fattori che consentono di intuire se il gioco sarà divertente e se riuscirà a stuzzicare i giocatori. Ciò avviene durante la prima fase della preproduzione, quando i responsabili tecnici ed i designer realizzano i primi schizzi ed i documenti tecnici preparatori. E' fondamentale determinare, anche se in maniera generica, i tempi di realizzazione e le risorse umane necessarie per il progetto. In questa fase è importante analizzare con attenzione anche gli aspetti apparentemente più insignificanti del gioco. E' necessario rilevare, prima dell'inizio effettivo della produzione, tutti gli eventuali fattori negativi per quanto riguarda giocabilità, originalità e struttura del gioco. Accorgersi troppo tardi, ad esempio, di un'eccessiva somiglianza con un altro titolo o di grosse incongruenze a livello di gameplay potrebbe essere fatale per il progetto. In base a quanto è stato elaborato dal team di creativi, il progetto sarà sottoposto all'esame della produzione e del reparto marketing. Saranno questi ultimi a valutare se il previsto ritorno economico sarà tale da giustificare le risorse necessarie allo sviluppo. In caso positivo, il progetto sarà approvato dall'amministrazione e diventerà operativo. Il Game Designer dovrà quindi sviluppare in modo concreto la meccanica di gioco, il Level Design e tutto quanto necessario per trasformare il progetto cartaceo in qualcosa di reale. In caso di esito negativo da parte dell'amministrazione, il Game Designer ed il resto del team dovranno lavorare a modifiche e riduzioni del progetto originale. Nel peggiore dei casi, il progetto sarà respinto nella sua totalità e sarà necessario ripartire daccapo con una nuova idea. Anni fa l'approvazione e la valutazione di un prodotto era competenza di dirigenti con formazione tecnica e videoludica, che sceglievano di pubblicare un videogame in base alla sua qualità ed originalità. Col passare degli anni il settore dirigenziale delle softco è stato sempre più ricoperto da soggetti di derivazione commerciale ed imprenditoriale. Ciò ha favorito l'appiattimento della creatività e della qualità media dei videogiochi contemporanei.

IL LAVORO DEL GAME DESIGNER: LO SVILUPPO

Dopo l'approvazione del progetto da parte della dirigenza, lo sviluppo passa alla fase operativa. E' qui che il Game Designer può offrire il massimo contributo possibile. Dopo aver realizzato il concept ed i rudimenti dei livelli e della meccanica di gioco, sarà possibile occuparsi degli aspetti più "pratici" del gioco. Bisognerà scegliere in dettaglio le azioni da far compiere ai personaggi, scegliere e progettare armi, mezzi e power up. Inoltre sarà necessario definire una struttura dei livelli o dell'ambiente di gioco che garantisca libertà d'azione e varietà di gioco. Non meno importante è la definizione del metodo di controllo. Un ottimo gioco non sarà mai una killer application senza un metodo di controllo valido, intuitivo ed adatto ai controller della macchina su cui funziona. Nei prossimi numeri vedremo come la scelta del controllo risulta determinante per la qualità e l'appeal dei videogame. Sviluppare su macchine senza un controller standard (come i PC) può generare innumerevoli difficoltà.

Uno dei fattori che hanno contribuito maggiormente allo straordinario successo di PlayStation è proprio costituito l'eccezionale ergonomicità dei controller Sony, gestiti dagli sviluppatori in maniera spesso perfetta (**Winning Eleven 4**, **Gran Turismo**). Uno degli aspetti più complessi del ruolo del Game Designer è la gestione dei cosiddetti "sfasamenti produttivi". In ogni softco il processo creativo è basato in primo luogo sulle esigenze dei programmatori. Le necessità di grafici, musicisti e del resto del team sono sempre commisurate ai problemi ed ai tempi operativi dei coder. Ciò è giustificato dal fatto che, per quanto si disponga di modelli ed ambienti di qualità, senza un valido engine, una corretta gestione delle collisioni e dell'AI non si otterrà mai un videogioco valido. Per questo il Game Designer è spesso costretto a svolgere il proprio compito in maniera spezzettata e poco logica. I coders affrontano le varie parti del lavoro in maniera a loro congeniale, ed il Designer deve confrontarsi con tale esigenza. Può accadere, ad esempio, che i coders abbiano bisogno di tutti i livelli prima di poter implementare collisioni, personaggi ed AI. Il Game Designer deve possedere una chiara idea di ogni aspetto del gioco ed assistere gli sviluppatori. Sarebbe un errore imperdonabile, per esempio, impiegare tempo nel progettare i livelli di gioco per poi accorgersi che le azioni eseguibili dai personaggi risultano penalizzanti per il gameplay. Per quanto possibile, l'esperienza ed il talento del Designer consentono di prevedere ed intuire, con un certo anticipo, eventuali problemi tecnici e di giocabilità. Si potrà quindi intervenire in tempo per correggerli. Non bisogna mai sottovalutare i tempi di sviluppo. Questo è un concetto fondamentale nello sviluppo di videogiochi. Se alcuni modelli o texture dovessero risultare in qualche modo errati oppure inadatti, i programmatori potranno sempre continuare il lavoro su modelli di prova. Nel frattempo i grafici avranno la possibilità di rimediare ad eventuali lacune. Al contrario, un errore concettuale di programmazione oppure una direttiva errata da parte del Game Designer o del Capoprogetto possono causare grosse perdite di tempo.

Il Designer collabora con i programmatori anche in maniera attiva, descrivendo loro il modo in cui implementare le funzioni del gioco. Ad esempio, nella realizzazione della corsa e del salto di un personaggio, il Designer deve assistere gli sviluppatori nella calibrazione di parametri operativi come tempo di reazione, lunghezza del salto, velocità del passo e così via. Il Capoprogetto, invece, mette la sua esperienza tecnica al servizio dell'idea del Game Designer. Il suo ruolo, come vedremo in seguito, è di ottimizzare la produzione e lo sviluppo in base ai mezzi a disposizione degli sviluppatori. Il Design di un videogioco è un compito a dir poco arduo. Ormai anche in progetti di media portata il design è gestito da più soggetti. Ciò consente di suddividere la mole di lavoro necessaria e le responsabilità. La crescente complessità dei titoli presenti e futuri, specie in ottica PlayStation2 e next-gen console, rende necessario un grosso impiego di forze. In progetti di tale portata, i singoli elementi del game design (Concept, Game Design, Level Design e Character Design) sono affidati a sub-team di sviluppo. Ad esempio, in titoli come **Final Fantasy** è presente un numero molto più elevato di designer e sceneggiatori rispetto a quello dei programmatori. In prospettiva futura il Design nei videogiochi assumerà un ruolo sempre più importante. Le stupefacenti capacità grafiche e sonore delle next-gen console porteranno ad un'esasperazione nella ricerca qualitativa. Inoltre il rapido proliferare di nuove softco e di titoli sempre più complessi ed articolati rende necessaria, per emergere, una netta diversificazione del prodotto. Ed è proprio di questo che si dovranno occupare i Game Designer.

CHARACTER DESIGN

Il Character Design è spesso uno dei fattori che determinano il successo di un videogame. La simpatia ed il carisma di personaggi come Mario, Lara, Crash e PacMan costituiscono uno dei grandi patrimoni della storia del videogioco.

LEVEL DESIGN

La vincente progettazione di livelli ed ambienti di gioco è fondamentale per il successo di un videogame. In figura possiamo ammirare (in alto) l'intero percorso di gioco di Ghouls 'n' Ghosts (Capcom), una schermata di Super Mario World per SNES (Nintendo) ed un passaggio di Metal Slug X (SNK). Si tratta di tre capolavori senza tempo, basati su una meticolosa e geniale concezione dei livelli di gioco.

NEXT MONTH

Il mese prossimo scopriremo in che modo lavorano i Game Designer. Ci occuperemo della struttura del concept, proprio come se stessimo creando realmente un videogioco. Scopriremo le scelte spesso radicali che i Game Designer sono costretti a compiere. Studieremo i diversi generi videoludici, le prospettive e le visuali di gioco, i sistemi di controllo. In seguito vedremo in cosa consiste il Level Design, le tecniche per ideare i personaggi per un videogioco e come mettere a punto in maniera ottimale la meccanica di gioco.

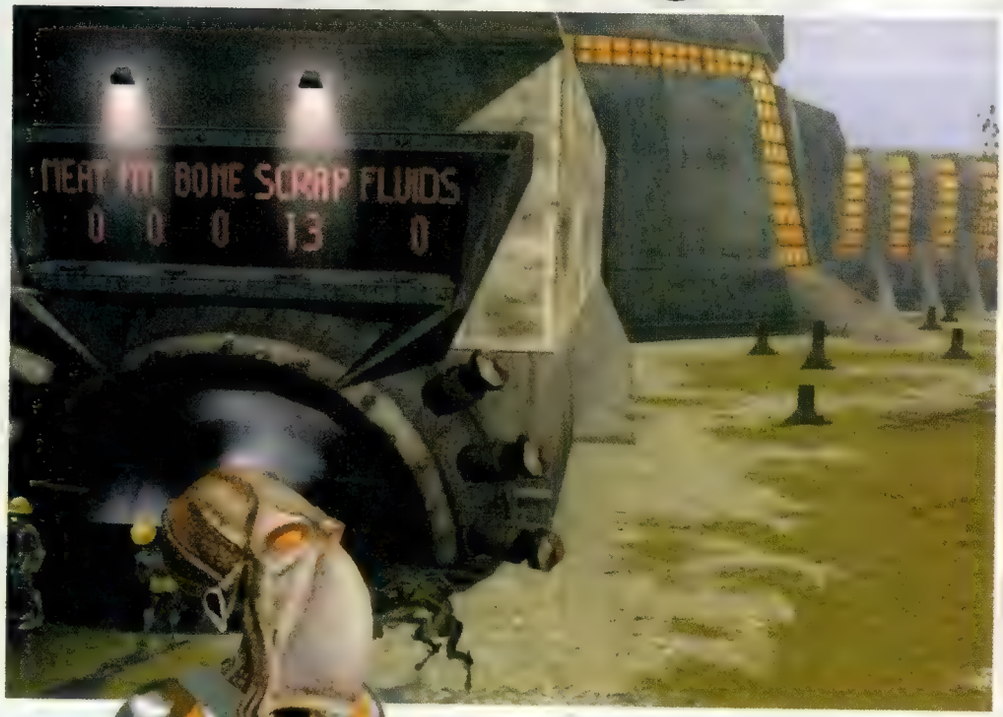
GameDesignDiary

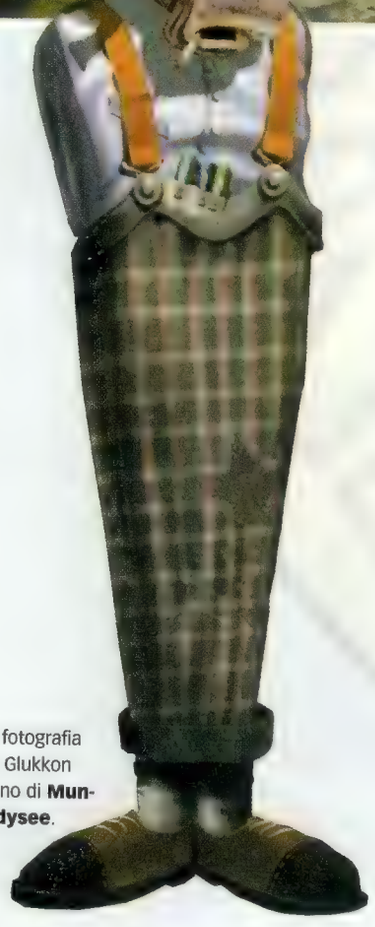
feedback: **gamedev@tin.it**

Part Seven:

Through the Eyes of a Glukkon

a cura di **paulo'connor**
Senior Game Designer





Una rara fotografia di Lulu, il Glukkon fantozziano di **Munch's Oddysee**.

I nostri primi due giochi - **Abe's Oddysee** e **Abe's Exoddus** - erano incentrati su Abe e sui suoi compagni Mudokon. Il nostro prossimo gioco, **Munch's Oddysee**, includerà Abe, ma si concentrerà su un nuovo eroe, Munch, e sul destino dei suoi compagni, i Gabbits. Potremmo dire che Abe e Munch sono co-protagonisti nel nostro nuovo gioco.

Ma c'è una terza star in **Munch's Oddysee**. Non ha avuto molta pubblicità fino ad oggi, ma credo che rivestirà una parte importante non solo nel nostro prossimo titolo, ma anche in quelli che verranno nei prossimi anni. Il suo nome è Lulu, ed è un Glukkon. Vi ricordate i Glukkon vero? Sono quei tipi chiassosi con la testa da calamaro, vestiti come stilisti, e che sembrano capitare sempre nel posto sbagliato nel momento giusto, cioè quando Abe fa esplodere una Rapture Farm o una Soul Storm Brewery. I Glukkon rappresentano la classe dirigenziale di Oddwolrd; il loro compito è fondamentalmente quello di supervisionare il lavoro dei Mudokon nelle fabbriche del Cartello Magog. Di fatto, i Glukkon non fanno assolutamente niente, ma, come sapete, se c'è bisogno di qualcuno da spaventare, o verso cui indirizzare ogni responsabilità nel caso in cui le cose vadano storte, be' il Glukkon è...er....l'uomo che fa per voi.

Sebbene nei nostri giochi i Glukkon siano i nemici, **Munch's Oddysee** vi permetterà di vedere il mondo di Odd dall'altra parte della barricata - dal punto di vista dei Glukkon - dandovi il controllo di uno di loro, Lulu appunto, impegnato in una serie di missioni speciali. Non entrerò nel dettaglio del come e del perché (voglio conservare un paio di sorprese per il gioco), ma verso la fine del secondo atto, vi troverete a comandare Lulu. Lulu è un incompetente anche secondo gli standard dei Glukkon (il che vuol dire che è MOLTO incompetente), pertanto riuscire a portarlo in vetta alla gerarchia corporativa non sarà cosa facile, ma, diavolo, nessuno ha mai accusato Oddworld Inhabitants di realizzare giochi facili!

Ogni "Lulu Mission", vede Lulu alle prese con la gestione di uno stabilimento Glukkon in difficoltà (come lo stabilimento Flubco Fat Fuels che ho descritto nel numero precedente). Controllando Abe e Munch, il giocatore dovrà innanzitutto raggiungere Lulu (di solito è nel suo ufficio a schiacciare un pisolino...tipico), e switchare fra Abe, Munch e Lulu per completare gli obiettivi della Regione. Ed è a questo punto che le cose si fanno difficili. Abe ha gambe magre e deboli, e Munch ha un piede solo (ed è pure rotto), ma rispetto a Lulu, i due sono atleti olimpionici. Come per tutti i rappresentanti della sua specie Glukkon, le gambe di Lulu sono due monconi atrofizzati praticamente inermi. Se poteste vedere attraverso il suo abito scoprireste che di fatto Lulu cammina sulle mani. I Glukkon possono saltare, ma non possono correre propriamente, e non avendo mani libere sono severamente limitati nell'interazione con l'ambiente circostante. Ecco perché i Glukkon di successo si affidano al potere persuasivo della loro personalità per fare in modo che gli impiegati lavorino sotto il loro controllo.

Fare di Lulu un personaggio comandabile dal giocatore è stato impegnativo a livello di design.

Ci siamo chiesti se fosse il caso di conferirgli maggiori poteri, ulteriori abilità fisiche. Magari colpire le cose con la testa? Hmm...non regge. Sdraiarsi sulla schiena per afferrare gli oggetti con le mani? Non è da Glukkon fare una cosa del genere. Potrebbe generare nuvole tossiche con il suo sigaro! Nah...Abe domina già il settore delle nubi tossiche.

Abbiamo anche pensato di ridurre il ruolo di Lulu. Magari costruirci attorno dei livelli bonus appositi, ma ci piaceva troppo l'idea di poter trasferire il controllo da Abe o Munch a Lulu in qualsiasi momento, che Lulu fosse un protagonista a tutti gli effetti. Dopo tutto il lavoro che abbiamo dedicato alla caratterizzazione e, più in generale, alla "nasciata" di Lulu, non volevamo proprio relegarlo ad un livello bonus segreto che magari alcuni giocatori potrebbero non scoprire mai.

Alla fine abbiamo deciso che Lulu avrebbe partecipato al gioco in tutta la sua gloria glukkoniana.

Ma come renderlo divertente? E cosa può aggiungere alla meccanica di gioco? Be', prima di tutto, attraverso Lulu il giocatore guadagna l'accesso a tutte le abilità dei Glukkon. Per esempio, Lulu può guidare Abe e Munch attraverso un'area ad alta sicurezza; può pilotare i veicoli Glukkon; può dare ordini agli Sligs, insomma fare il boss.

Lulu ha inoltre accesso all'infrastruttura economica del gioco: può comprare merce dal catalogo Magog ed incrementare le sue abilità proseguendo nel gioco. E ancora. Attraverso il sistema GameSpeak, Lulu può dare ordini a Glukkon gerarchicamente inferiori a lui, usandoli per risolvere determinati puzzle. Improvvisamente Lulu non sembra più una creatura così "inutile". Al contrario, mettendo tutto quel potere nelle mani del giocatore, lo tentiamo in modi interessanti...Ricordate, ogni azione in Oddworld ha una conseguenza morale (Quarmic), e i Glukkon sono noti per la loro assoluta mancanza di scrupoli. Opterete per la strada facile, vale a dire far lavorare i Mudokon come schiavi per raggiungere gli obiettivi produttivi ed ottenere una promozione, oppure sceglierete la strada più difficile, vale a dire raggiungere gli scopi di Lulu migliorando anche le condizioni di vita delle popolazioni indigene di Oddworld? La scelta spetta a voi...

Paul O' Connor
28/06/2000

Gruppo Editoriale **FUTURA** L'innovazione come missione

Gruppo Editoriale Futura Spa
sede legale: Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (Mi)
Capitale Sociale Lire 1.500.000.000.=i.v.

Bilancio al 31 dicembre 1999

Pubblicazione in adempimento e secondo le modalità della legge n.650 del 23 dicembre 1996

Stato patrimoniale attivo		**31/12/1999**	**31/12/1998**
A) Crediti verso soci per versamenti ancora dovuti			
(di cui già richiamati)			
B) Immobilizzazioni			
I. Immateriali			
1) Costi di impianto e di ampliamento		12.605.233	17.593.644
4) Concessioni, licenze, marchi e diritti simili		6.326.172	8.639.124
5) Avviamento		110.000.000	220.000.000
7) Altre		341.730.789	277.014.649
Totale		**470.662.194**	**523.247.417**
II Materiali			
1) Terreni e fabbricati		4.123.792.330	4 283.430.024
2) Impianti e macchinario		101.847.281	111.165 200
3) Attrezzature industriali e commerciali		207.174	1.309.024
4) Altri beni		396.506.446	459.114.158
Totale		**4.622.353.231**	**4.855.018.406**
III. Finanziarie			
1) Partecipazioni in:			
a) imprese controllate	19 600.000		19.600.000
b) imprese collegate			259.702.044
		19.600.000	279.302.044
2) Crediti			
a) verso imprese controllate			20.000 000
- entro 12 mesi			20.000.000
			20 000.000
		19.600 000	299 302.044
Totale immobilizzazioni		**5.112.615.425**	**5.677.567.867**
C) Attivo circolante			
I Rimanenze			
1) Materie prime, sussidiarie e di consumo		1 264.740.428	1 864 001.413
2) Prodotti in corso di lavorazione e semilavorati		1.221 551.962	1 171 757 227
4) Prodotti finiti e merci		12.967.504.973	
			14.853.023.276
		15 453.797.363	
			17.888.781.916
II. Crediti			
1) Verso clienti			
- entro 12 mesi	14.470.005.547		
			11.655.359 231
- oltre 12 mesi	121.781 308		120.072 956
		14 591.786.855	
			11.775 432 187
3) Verso imprese collegate			
- entro 12 mesi			62.413.706
			62 413.706
5) Verso altri			
- entro 12 mesi	4.534.235.048		5.720.169.512
- oltre 12 mesi	147.690.579		998.844.635
		4.681.925 627	6.719.014.147
		19.273.712.482	
			18.556.860.040
IV. Disponibilità liquide			
1) Depositi bancari e postali		51.202.242	28 418 260
2) Assegni		282.585	463 292
3) Denaro e valori in cassa		2.117.249	3 829 157
		53.602.076	32 710.709
Totale attivo circolante		**34.781.111.921**	
			36.478.352.665
D) Ratei e risconti			
- vari	161.766.357		237.886 157
		161.766.357	237.886.157
Totale attivo		**40.055.493.703**	**42.393.806.689**

Stato patrimoniale passivo	**31/12/1999**	**31/12/1998**
A) Patrimonio netto		
I. Capitale	1.500.000.000	1.500 000.000
IV. Riserva legale	80.817.646	80 817.646
VII. Altre riserve		
10)Riserve facoltative	1.429 103.433	1 528.102.015
IX. Utile (perdita) dell'esercizio	(8 090.080 093)	(98.998 582)
Totale	**(5.080.159.014)**	**3.009.921.079**
B) Fondi per rischi e oneri		
3) Altri	529.136 063	511.309.295
Totale	**529.136.063**	**511.309.295**
C) Trattamento fine rapporto di lavoro subordinato	839.581.724	708.440.091
D) Debiti		
3) Debiti verso banche		
- entro 12 mesi	17.094.671.483	14.783.491.873
- oltre 12 mesi	2.181.760.000	2.727.200 000
	19 276.431.483	
		17.510.691.873
4) Debiti verso altri finanziatori		17 045.204
- entro 12 mesi		800.000.000
- oltre 12 mesi	1.360.000.000	817.045 204
	1.360 000 000	
5) Accont		
- entro 12 mesi	1.368 799.487	98 938.222
	1 368.799.487	98.938.222
6) Debiti verso fornitori		
- entro 12 mesi	19.721.313 732	17 547.162.290
	19.721.313.732	17 547.162.290
8) Debiti verso imprese controllate		9 100.000
- entro 12 mesi	7.020.000	9.100 000
	7.020 000	
11) Debiti tributari		989.224.559
- entro 12 mesi	345.354.201	42.295 500
- oltre 12 mesi		1.031.520.059
	345 354.201	
12) Debiti verso istituti di previdenza e di sicurezza sociale		
- entro 12 mesi	255.107.586	281.612.380
	255.107 586	281.612.380
13) Altri debiti		
- entro 12 mesi	1.402.409.255	823 066.196
	1.402.409.255	823.066.196
Totale	**43.736.435.744**	**38.119.136.224**

E) Ratei e risconti			
- vari	30.499.186		45 000.000
		30.499 186	45.000 000
Totale passivo		**40.055.493.703**	**42.393.806.689**
Conti d'ordine		**31/12/1999**	**31/12/1998**
2) Sistema improprio degli impegni		54.537.252	165.755.732
Totale conti d'ordine		**54.537.252**	**165.755.732**
Conto economico		**31/12/1999**	**31/12/1998**
A) Valore della produzione			
1)Ricavi delle vendite e delle prestazioni		41.378.853 047	42.730.498.338
2)Variazione delle rimanenze di prodotti in lavorazione, semilavorati e finiti		(1.868.843.568)	(409.286.502)
3)Variazioni dei lavori in corso su ordinazione			
4)Incrementi di immobilizzazioni per lavori interni			
5)Altri ricavi e proventi:			
- vari	2.145.776.971		1.782.965.067
- contributi in conto esercizio			
- contributi in conto capitale (quote esercizio)			
		2.145.776.971	1.782.965.067
Totale valore della produzione		**41.655.786.450**	**44.104.176.903**
B) Costi della produzione			
6)Per materie prime, sussidiarie, di consumo e di merci		8.860.436.734	6.671.012 124
7)Per servizi		28.670.463.303	26 574 908 885
8)Per godimento di beni di terzi		2.998.696.368	3 981.513 223
9)Per il personale			
a) Salari e stipendi	3 685 859 572		3 309 777 463
b) Oneri sociali	1 163.117.715		1 101 162 603
c) Trattamento di fine rapporto	203.066.122		233 898 603
d) Trattamento di quiescenza e simili			
e) Altri costi			
		5 052.043.409	4 644.838.669
10) Ammortamenti e svalutazioni			
a) Ammortamento delle immobilizzazioni immateriali	238.909.923		213.119.988
b) Ammortamento delle immobilizzazioni materiali	538.655.662		590 625.428
c) Altre svalutazioni delle immobilizzazioni			
d) Svalutazioni dei crediti compresi nell'attivo circolante e delle disponibilità liquide	829 635.000		56.814.173
		1.607.200.585	860.559.589
11) Variazioni delle rimanenze di materie prime, sussidiarie, di consumo e merci		566.140.985	(206.099.238)
12) Accantonamento per rischi		241.483 093	
13) Altri accantonamenti			
14) Oneri diversi di gestione		348.682.261	151.041.066
Totale costi della produzione		**48.345.146.738**	**42.677.774.318**
Differenza tra valore e costi di produzione (A-B)		**(6.689.360.288)**	**1.426.402.585**
C) Proventi e oneri finanziari			
15) Proventi da partecipazioni:			
- da imprese controllate			
- da imprese collegate			
- altri			
16) Altri proventi finanziari.			
a) da crediti iscritti nelle immobilizzazioni			
- da imprese controllate			
- da imprese collegate			
- da controllanti			
- altri			
b) da titoli iscritti nelle immobilizzazioni			
c) da titoli iscritti nell'attivo circolante			
d) proventi diversi dai precedenti			
- da imprese controllate			
- da imprese collegate			
- da controllanti			
- altri	99.050.675		165 797 161
		99 050.675	165 797.161
		99.050 675	165 797 161
17) Interessi e altri oneri finanziari:			
- da imprese controllate			
- da imprese collegate			
- da controllanti			
- altri	1.240.254 885		1.421.238.256
		1.240.254.885	1 421 238.256
Totale proventi e oneri finanziari		**(1.141.204.210)**	**(1.255.441.095)**
D) Rettifiche di valore di attività finanziarie			
18) Rivalutazioni:			
a) di partecipazioni			
b) di immobilizzazioni finanziarie			
c) di titoli iscritti nell'attivo circolante			
19) Svalutazioni:			
a) di partecipazioni			
b) di immobilizzazioni finanziarie			
c) di titoli iscritti nell'attivo circolante			
Totale rettifiche di valore di attività finanziarie			
E) Proventi e oneri straordinari			
20) Proventi:			
- plusvalenze da alienazioni			
- varie	73 958.449		563.006 219
		73 958 449	563 006.219
21) Oneri.			
- minusvalenze da alienazioni	260.602.044		
- imposte esercizi precedenti			201.058.411
- varie		260.602.044	201.058.411
Totale delle partite straordinarie		**(186.643.595)**	**361.947.808**
Risultato prima delle imposte (A-B±C±D±E)		**(8.017.208.093)**	**532.909.298**
22) Imposte sul reddito dell'esercizio		72.872 000	631.907.880
23) Utile (Perdita) dell'esercizio		**(8.090.080.093)**	**(98.998.582)**

PROSPETTO DI DETTAGLIO DELLE VOCI DI BILANCIO DI ESERCIZIO AL 31.12.1999
(pubblicato ai sensi dell'art.1,comma 33, del D.L.23 ottobre 1996, n.545 convertito con legge 23-12-1996 n.650)

Ricavi delle vendite e delle prestazioni		
Ricavi delle vendite delle copie	20.315 729 823	
D. cui per abbonamento		707 748 804
Ricavi delle vendite per spazi pubblicitari	14.455.412.182	
Costi per servizi		
Lavorazioni presso terzi	18 077 845 167	
Agenzie d'informazione	100 853.533	

SUPERTRIX

GRIND SESSION (USA)

Tutti i livelli
Per sbloccare tutti i livelli del gioco date il via ad una normale partita, mettete in pausa e premete in sequenza i tasti ●, ▲, ▲, ■, ▲.

Tutte le figure acrobatiche
Per avere a vostra disposizione tutte le figure acrobatiche implementate dai programmatori dovrete iniziare una partita, abilitare la pausa ed utilizzare la croce direzionale per inserire la sequenza ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, →.

Giocare come Master Ao
Collezionando tutte le chiavi, tutte le foto e tutte le monete in entrambe le sezioni della Dream House potrete sbloccare il personaggio segreto chiamato Master Ao, dotato dei valori massimi per ciascuno dei parametri che definiscono le prestazioni degli skater.

WWF SMACKDOWN

Bonus stagionali
Completando la modalità Season per un determinato numero di volte potrete conquistare dei bonus da sfruttare nella sezione Create A Superstar. Di seguito riportiamo la lista completa degli extra e il numero delle stagioni che dovrete disputare per ottenerli.
1 stagione: Ivory
2 stagioni: Prince Albert
3 stagioni: Jacqueline
4 stagioni: Viscera
5 stagioni: 80 punti per la creazione
6 stagioni: Mideon
7 stagioni: Pat Patterson
8 stagioni: Gerald Brisco
10 stagioni: 90 punti per la creazione
20 stagioni: 100 punti per la creazione

MICRO MANIACS

Labirinto bonus
Vincete per tre volte di fila nella modalità Challenge e verrete trasportati all'interno di un livello bonus dalla conformazione labirintica: raccogliete 30 potenziamenti entro il tempo limite e guadagnerete una vita aggiuntiva.

Sbloccaggio dei personaggi segreti
Dynamo (armi - fulmini e scudo elettrico): arrivate primi in tutti gli otto tracciati delle prime due file della griglia nella modalità Challenge.
Roach (armi - ragnatele e mine calamitate): concludete in prima posizione tutti i sedici tracciati delle prime quattro file della griglia nella modalità Challenge.
Toxin (armi - proiettili verdi e scia tossica): terminate vittoriosamente tutti i ventiquattro tracciati delle prime sei file della griglia nella modalità Challenge.
Project-X (armi - onda d'urto e terremoto): arrivate al primo posto in tutti i trentadue tracciati della griglia nella modalità Challenge.

LEGEND OF MANA

Come ottenere un Chocobo
Volete portare con voi un robusto Chocobo invece dei soliti, piccoli Rabite? Niente di più facile: copiate sulla memory card che state usando per **Legend of Mana** un salvataggio di **Final Fantasy VIII**, poi iniziate a giocare e portatevi sulla schermata dedicata allo stoccaggio delle partite sulle schede. A questo punto evidenziate con il cursore il salvataggio di **Final Fantasy VIII**, uscite dalla schermata per la gestione delle partite immagazzinate sulla memory card e recatevi nella sezione orientale di Domina, dove potrete imbattervi in un uovo che, una volta catturato e portato nella stalla, genererà quasi sicuramente un Chocobo.

VICTORY BOXING CHALLENGER

Vittoria facile
Portatevi sulla schermata principale e inserite la sequenza ↑, ↓, →, ←, ●, ✕ per udire il suono di una campanella. Fatto questo, date il via ad un nuovo match e mettete subito in pausa: selezionando l'opzione Towel (la classica spugna) potrete imporre la resa all'avversario e vincere senza fare il benché minimo sforzo.

Salto delle lezioni
Tornate sulla schermata dei titoli e inserite la sequenza ↑, ↑, ↓, ↓, →, ←, →, ←, ●, ✕ per saltare le noiose lezioni tenute da Jackal nella modalità Main Event.

Personaggi segreti
Per ottenere i pugili nascosti dovrete completare con successo la modalità Main Event utilizzando i combattenti indicati di seguito.
Rex 'The Rogue' Boulder (sblocca Gunther Maul)
Marcus Cody (sblocca Sharon 'Majestic' Minter)
Danny Destafano (sblocca George Adams)
Corporal 'Sam' Roxburgh (sblocca Jimmy 'JB' Pond)
Jonny Puma (sblocca Tony Shark)
Scott 'Bellyboy' Lockheed (sblocca Ohio)
Ryan 'The Kid' Kennedy (sblocca Hank Morris)
Spike Rafello (sblocca Jackal)
Leroy Dollar (sblocca Buster 'BB' Bell)

MUPPET RACE MANIA

Trucchi assortiti
Le seguenti combinazioni di tasti vanno inserite sulla schermata dei titoli, prima ancora di premere START per far apparire il menu principale. In caso di corretta esecuzione delle sequenze sarete avvertiti da un messaggio testuale posto in cima allo schermo.
Sequenza finale: ●, ▲, ■, ▲, ✕, ▲, ■, ●, ▲, ✕.
Sbloccaggio dei tracciati visti dall'alto: premere START durante la sequenza finale ottenuta con il trucco precedente.
Sbloccaggio dei 24 tracciati principali: ●, ▲, ✕, ●, ▲, ✕, ●, ▲, ■, ✕.
Sbloccaggio del tracciato Studio: ■, ■, ●, ●, ✕, ●, ▲, ●, ▲, ■.
Sbloccaggio del tracciato Arches: ■, ●, ✕, ●, ■, ▲, ●, ✕, ●, ▲.
Sbloccaggio del tracciato Fraggle Rock: ✕, ■, ✕, ■, ✕, ■, ▲, ●, ✕, ■.
Sbloccaggio di tutti i Muppet: ▲, ●, ▲, ■, ▲, ✕, ▲, ▲, ✕, ●.

STAR WARS EPISODE I: JEDI POWER BATTLES

Livello segreto 11
Completate l'avventura utilizzando Plo Koon e impostando la difficoltà su un livello di vostra preferenza per guadagnare l'accesso all'undicesimo stage (Droidekas).

Livello segreto 12
Lo sbloccaggio del livello segreto per due giocatori denominato Kaadu Race richiede il completamento del gioco nei panni di Adi Gallia con la difficoltà impostata su un livello a scelta tra Easy e Jedi.

Spada laser definitiva e livello segreto 14
Per sbloccare la spada laser definitiva, che permette di uccidere con un solo colpo la maggior parte dei nemici, e il livello 14 (Survival Challenge) dovrete completare il gioco utilizzando Mace Windu al livello di difficoltà Easy o Jedi.

COLIN McRAE RALLY 2.0

Abilitazione di tutte le piste, tutte le auto e tutti i trucchi
8004D9D4 FFFF
Tempo illimitato per la riparazione dell'auto
8007BFB8 7E40
8007BFBA 0005
8007C238 7E40
8007C23A 0005
Timer delle gare sempre fermo sotto i due secondi
D00499FE 0001
800DA124 0028
D00499FE 0001
800DA194 002E
D00499FE 0001
800DA198 002C
Installazione della super turbina
801AD542 0007
801AD546 0007
801AD54A 0007
801AD54E 0007

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

Crediti illimitati
800BDC94 68B1
800BDC96 3ADE
Novantanove punti in campionato
800BDC9A 0063
Azzeramento del timer (premere SEL)
D00C62D0 0001
800C1CE8 0000
Partenza al secondo giro (solo modalità Quick Race - premere L1)
D00C62D0 0400
800BD9DC 0002
Partenza al terzo giro (solo modalità Quick Race - premere L1)
D00C62D0 0400
800BD9DC 0001
Partenza al quarto giro (solo modalità Quick Race - premere L1)
D00C62D0 0400
800BD9DC 0000

STRIDER HIRYU 1 & 2 (JAP)

Energia illimitata per il giocatore 1 (Strider Hiryu)
30062ACA 0063
Energia illimitata per il giocatore 2 (Strider Hiryu)
30062B2E 0063
Tempo illimitato (Strider Hiryu)
D004C226 8007
80062C02 00F0
D008F97E 2442
8008F97C 0000
Energia costantemente al massimo (Strider 2)
800AB99A 000F
800AB99C 000F
D00AB99C 000F
800AB998 0008
Punteggio al massimo (Strider 2)
800D9D54 E0FF
800D9D56 05F5
Tempo illimitato (Strider 2)
800D9D6A 6363

N-GEN RACING

Novantanove punti in campionato (premere SEL dopo aver "ottenuto" una squalifica in gara)
D00723B2 FFFE
800844C4 0063
Crediti illimitati (premere SEL)
D00723B2 FFFE
80072478 C9FF
D00723B2 FFFE
8007247A 3B9A
D00723B2 FFFE
8007247C 03E7

ALUNDRA 2

Energia illimitata
8006645A 03E7
80066458 03E7
Rifornimento di oro
8006644C FFFF

THE DUKES OF HAZZARD

Carrozzeria indistruttibile
801329B0 0400
801329B4 0400
801329B8 0400
801329BC 0400
Pneumatici indistruttibili
80132704 03FB
801327CC 03FB
80132894 03FB
8013295C 03FB

MAGICAL RACING TOUR

Monete dorate illimitate (solo modalità Adventure)
80083270 FFFF
Fatine portafortuna illimitate (solo modalità Adventure)
80083278 FFFF

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98 TEL.039/2720499

20052 – MONZA (MI) e-mail: bitworld@libero.it

TEL./FAX039/747171

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

BIO HAZARD DIR. CUT	L.115.000
BIO HAZARD2 DUAL SHOCK	L.119.000
BIO HAZARD 3	TEL
BRAVE SAGA 2	TEL
CAPCOM GEN. 2	L.129.000
CAPITAN TSUBASA J	L.149.000
CHANGE GET A ROBOT	L.139.000
CHRONO CROSS	TEL
CHRONO TRIGGER	TEL
CYBER ORG	L.39.000
COSMO WARRIORS ZERO	TEL
DETECTIVE CONAN	TEL
DEVILMAN	TEL
DENSHA DE GO	L.89.000
DENSHA DEGO 2	L.109.000
DENSHA DE GO PROFESSIONAL	L.129.000
DENHA DE GO NAGOYA	L.139.000
DINO CRISIS	L.59.000
DINO CRISIS 2	TEL
DRAGON BALL FINAL BOUT	L.85.000
DRAGON BALL Z LEG.	L.85.000
DRAGON BALL Z ULT. B.22	L.85.000
EINHANDER	L.69.000
ELDERGATE	TEL
FINAL FANTASY TACTICS	TEL
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	TEL
FINAL FANTASY 9	TEL
FRONT MISSION ALTERN.	L.59.000
FRONT MISSION 3	L.119.000
EVANGELION	L.89.000
GOEMON GAMBARRE	TEL
GRAN TURISMO 2	L79.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	L.79.000
GUNDAM 0079	L.79.000
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK .	L.89.000
GUNDAM 1.0	L.79.000
GUNDAM 2.0	L.79.000
GUNDAM GHIRENS GREED	TEL
JADE COCOON	L.119.000
J.L. PERFECT STRYKER 99	TEL
YUMEN NO TSUBASA	TEL
KOUDELKA	L139.000
LEGEND OF MANA	TEL
LIBERO GRANDE 2	TEL
LUNAR SILVERSTAR STORY 4CD	L.145.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	TEL.
LUPIN III	L.89.000
LUPIN III PUNCH THE MONKEY	TEL
KING OF FIGHTERS 96	L.79.000
KING OF FIGHTERS 98	L.119.000
KING OF FIGHTERS 99	L.139.000
MACROSS VFX1	L.79.000
MACROSS FORTRESS	L.129.000
MACROSS VFX2	L.139.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L.59.000
METAL GEAR SOLID VR MISSION	L.49.000
METAL GEAR SOLID INTEGRAL	L.129.000
METAL SLUG	L.89.000
METAL SLUG X	TEL
PARASSITE EVE II	TEL
POCKET FIGHTER	L.39.000
20 SEI STRYKER SOCCER	TEL

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

RANMA 1/2	L.139.000
RAIDER V3	TEL
RC DE GO	TEL
ROBOT DANDY	L.129.000
S.ROBOT WAR F	L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL	TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	L.119
S.ROBOT WARS ALPHA	25/5
SAILOR MOON	L.139.000
SHADOW MADNESS	L.89.000
SD GUNDAM G ZERO	L.129.000
SD GUNDAM G CENTURY	L.75.000
SLAYER ROYAL 1	L.99.000
SLAYER ROYAL 2	L.139.000
SQUARE MILLENIUM	TEL
STAR OCEAN 2° STORY	L.119.000
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	TEL
STRIDER 1&2	L.149.000
SUIKODEN II	L.115.000
TASTUNOKO FIGHT	TEL
THOUSAND ARMS	L.119.000
TIME BOKAN	L.89.000
TIME BOKAN 2	L.119.000
TENCHU 2	TEL
TOBAL 2	L.89.000
VANGRANT STORY	TEL
VANISHING POINT	TEL
WILD ARMS 2	TEL
WINNING ELEVEN 5	TEL

CHIAMA PER ALTRE NOVITA'.

DVD MENSILE SUI VIDEOGIOCHI GIAPPONESI G-PARA MAGAZINE L.69.000

GIOCHI USATI PAL:

ACTUA SOCCER 2	L.29.000
BLOODY ROAR	L.29.000
BLU BREKER	L.29.000
CYBER ORG	L.29.000
COMMAND & CONQ. RED ALLERT	L.29
CROC	L.19.000
DRACULA	L.29.000
FIFA 98	L.19.000
F1	L.19.000
F197	L.25.000
F199	L.35.000
GRAN TURISMO	L.25.000
GRAN TURISMO 2	L.39.000
JUDGE DREED	L.19.000
MICROMACHINE	L.19.000
ITFALL 3D	L.19.000
RACING LAGOON	L.29.000
RASCAL	L.25.000
ROCK'N'ROLL RACING 2	L.29.000
SILENT BOMBER	L.35.000
SILENT HILL	L.29.000
SINDACATE WARS	L.29.000
STAR WINDER	L.29.000
TOCA TOURING CAR	L.19.000
TOMMY MAKKINEN RALLY	L.29.000
VAGRANT STORY	L.45.000
WING OVER	L.29.000
WINNING ELEVEN 3	L.29.000

ACCESSORI

PLAYSTATION UNIVERSALE	L.279.000
CONTROLLER PER DENSHA DE GO	L.89.000
JOYPAD COMPATIBILE	L.9.900
MEMORY CARD 15B	L.9.900
MEMORY CARD 120B	L.27.000
MEMORY CARD 360B	L.39.000
MULTITAP	L.39.900
PAD DUAL SCHOCK	L.29.000
PISTOLA+PEDALIERA	L.29.000
POCKET STATION	L.99.000
PRESA PAL ANTENNA	L.19.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP	L.39.000
CAVO SCART RGB	L.15.000
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBR.	L.89.000
TAPPETO PER DANCING GAME	L.39.000
VIDEO CD CARD	L.89.000
MOUSE	L.19.000

CONVERTITORE ACTION REPLY PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.29.900

MODIFICA USA/JAP/EURO L.40.000

PLAYSTATION 2

ALL STAR PRO WRESTLING	TEL
ARMORED CORE II	TEL
DEAD OR ALIVE 2	L.179.000
DRIVING EMOTION	L.179.000
CROSS FIRE	TEL
GUNGRIFFON BLAZE	TEL
ORPHER	TEL
JIKKYOU WORLD SOCCER 2000	TEL
TEKKEN	L.179.000
RACE VELK	TEL
RIDGE RACER V	L.179.000
SILPHEED	TEL
SKY SURFER	L.169.000
SURFROID	TEL
GRADIUS 3&4	L.159.000
FIFA SOCCER	TEL
WILD WILD RACING	TEL

ACCESSORI: MEMORY CARD 8MG, SUPPORTI VERTICALI, DUAL SHOCK

NOVITA': PLAYSTATION PORTATILE SCHERMO 5 POLLICI

CD MUSICALI:

DRAGON BALL Z	L.27.000
SAILOR MOON	L.27.000
RANMA 1/2	L.27.000
MACROSS	L.27.000
CITY HUNTER	L.27.000
MAISON IKKOKU	L.27.000
FINAL FANTASY 7	L.27.000
FINAL FANTASY 8 4CD	L.85.000
HOKUTO NO KEN	L.27.000
DRACULA X	L.27.000

INTERNATIONAL

a cura di **Matteo Bittanti**

feed*back*

mbittan@tin.it

rumoriconsigliati

www.maffia.it

armandvanhelden killingpuritans

supermodified amon**tobin**

crystalmethod**psychic**tv**bt** better**living**through**circuitry**

moor**cheba** fragments**off**reedom

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?

MBF passa il suo tempo tra San Francisco, Milano e Vergate sul Membro. Questa è una delle sue rare fotografie.

[opera**totale**]

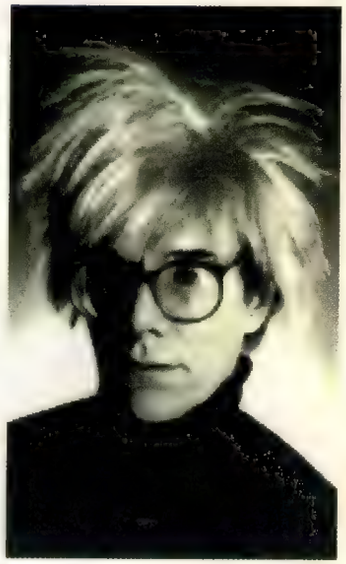
È cominciato tutto con Wagner. Correva (*correva?*) l'anno 1849 e il Riccardino teutonico se ne salta fuori con il concetto di *Gesamtkunsterwerk* o "Opera Totale" per chi non mastica il bavarese stretto. È difficile sottovalutare la portata di questa intuizione, fidatevi. Il concetto di *Gesamtkunsterwerk* rappresenta uno dei primi e più ambiziosi tentativi nell'era moderna di giungere ad una integrazione delle arti, sul piano teoretico e pratico. Il nostro aveva individuato nel dramma la sintesi delle altre forme artistiche esistenti – musica, lirica, danza, poesia, scenografia e teatro. Secondo Wagner, solo il dramma – un nuovo dramma – avrebbe coinvolto completamente lo spettatore all'interno della performance artistica. Una sana e consapevole sospensione del *disbelief* ed alcuni accorgimenti architettonici avrebbero consentito al pubblico di immergersi completamente nella simulazione artistica: la forza travolgente dell'Opera Totale avrebbe ridefinito la natura stessa dell'arte.

All'indomani della Prima Guerra Mondiale, Filippo Tommaso Marinetti e i suoi seguaci individuano nel cinema l'arte suprema, definitiva, assoluta. Ne *La cinematografia futurista* (1916), Marinetti ribadisce la natura olistica del nuovo mezzo e la sua capacità di superare i valori estetici tradizionali. Grazie alla tecnologia, il cinema abbraccia e sintetizza ogni arte precedente. Tradotto in soldoni: la pellicola è la nuova tela. Questa idea troverà tuttavia una più compiuta attuazione con il surrealismo di Clair e Man Ray. A partire dagli anni sessanta, fa la sua apparizione una nuova forma d'arte. Il videogioco o videogame. Figlio illegittimo della bomba atomica, passatempo di *hackers*, nuova merce e oggetto di consumo... La natura del medium è complessa ed articolata e del resto questa non è la sede per approfondirla. Quello che invece mi preme rimarcare è a) il videogioco è di per sé fusione di arte, di stili e di contenuti; b) negli stessi anni, Billy Kluver, un ricercatore in forza ai Bell Labs, professa con rinnovato vigore una integrazione tra arte e tecnologia. Egli fonda il movimento techno-artistico E.A.T. (*Esperiments in Art and Technology*), mettendo a disposizione di artisti come Cage, Tinguely, Rauschemberg e ad uno dei massimi esponenti della pop art, Andy Warhol, tutto il potenziale dell'ingegneria avanzata. Alcuni dei progetti più interessanti vengono esposti all'Osaka Expo del 1970.

[arte**pap**]

Com'è noto, il progetto artistico di Andy Warhol prevedeva, tra le altre cose, la sistematica decostruzione dell'immagine della merce, degli oggetti di consumo, delle celebrità. Era dunque inevitabile che alcune di queste intuizioni finissero a loro volta per essere inglobate nel settore della produzione di prodotti hard. Il passaggio dalla *pop art* (dove pop sta per *popular*) alla *pap art* (dove pap è l'acronimo di *picture and picture*) è allo stesso tempo prevedibile eppure rivoluzionario, inevitabile e sorprendente. L'arte contemporanea diviene necessariamente prodotto di massa, nuova forma di comunicazione mediale mercificata/merdificata (cfr. Manzoni). E noi, fruitori coprofagi attenti, consumiamo in dosi massive. "*Lo studente di comunicazioni è un estimatore dei media come forme d'arte*" osservava Marshall McLuhan dopo una impepata di cozze e prugne. Le serigrafie di Warhol anticipano l'ingordigia visuale dello *zapping* televisivo. Un mare di diarrea catodica sommerge gli spettatori. In *Marilyn*, ad esempio, il quadro ci restituisce quattro differenti icone del medesimo soggetto. Sony ha raccolto la provocazione dell'artista americano e del suo parrucchino color argento introducendo la tecnologia del *picture in picture* nei suoi televisori trinitron. Un doppio sintonizzatore consente di aprire sullo schermo una finestra, in modo da permettere allo spettatore di seguire due programmi contemporaneamente. Oppure un programma Tv e una videocassetta. Oppure ancora consultare il Televideo di un altro canale. Oppure ancora giocare a PlayStation e vedere un film porno della serie *Hot Club* di Palco sull'altra finestra, che so, *Rocco L'Ultimo Stallone*. La doppia e simultanea manipolazione dei joystick: *simulation/stimulation*. Morale della favola: dal *pip* alle pippe, l'eiaculazione è precoce. Nell'era della *political correctness*, le dimensioni delle due finestre si sono uniformate ed è ufficialmente cominciata l'era della *Picture and Picture*. Ora lo schermo televisivo risulta suddiviso in due parti uguali.

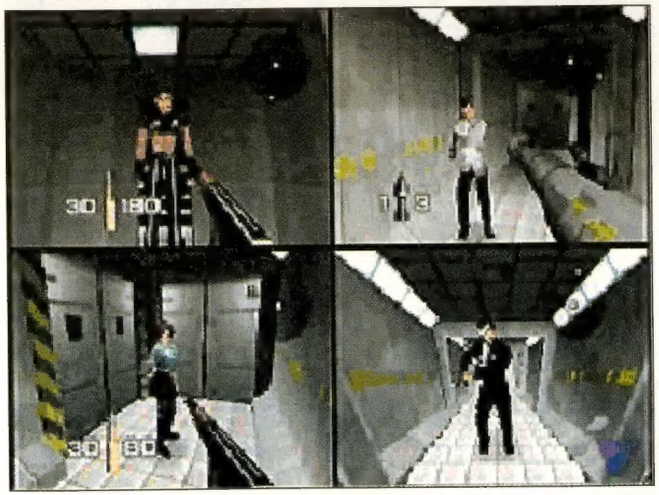
Andy Warhol, *Marilyn*



Mike Figgis, intanto, prendeva appunti. Nel suo ultimo film, *Timecode*, lo schermo è suddiviso in quattro quadranti. La macchina da presa segue in tempo reale quattro storie che in fondo sono sempre la stessa seguita da differenti angolature. Spigolature. L'originalità di Figgis è del tutto virtuale, dato che l'espediente della frantumazione dello schermo è una pratica ormai (ab)usata in campo videoludico da anni e per altro per fini narrativi e non meramente estetici. Si pensi a **Goldeneye** (1997, N64), in cui l'azione si sdoppia, triplica, quadruplica. La quadruplice radice dell'essere virtuale, per parafrasare Schopenhauer. L'influenza dell'estetica videoludica su altre forme di espressività e di comunicazione, dalla musica alla pubblicità, dalla letteratura ai videoclip. Vediamo alcuni esempi, che approfondiremo in maniera sistematica nei prossimi appuntamenti.

[1] Condizione necessaria, ma non sufficiente per realizzare il progetto era un nuovo tipo di teatro che riprendeva e aggiornava il modello dell'anfiteatro greco. Altri artifici, come la scarsa illuminazione della sala – ad eccezione del palco – ed effetti sonori avvolgenti, contribuivano ad accrescere la magia dell'opera. Il progetto di Wagner, com'è noto, trova un coronamento con il Festpielhaus di Bayreuth e la saga dei Nibelunghi.

***Timecode* (1999), Mike Figgis**



***Goldeneye* (Rare, 1997)**

[commercial]

Il primo spot "virtuale" di Nike per le *Air Cross Trainer 2* ha debuttato sulle televisioni europee lo scorso inverno. Il *commercial*, interpretato da un eroe poligonale di nome Leo, ripropone tutti i luoghi comuni dei videogames – la simulazione di snowboard, calcio, basket, tennis, l'attacco alieno – senza dimenticare l'inevitabile incontro/scontro con l'onnipresente Lara Croft. Autore del clip un regista illustre, Michael Gondry, una delle figure più interessanti sulle scene dei videoclip e della pubblicità. Gondry ha diretto spot per Levi's, Smirnoff, AMD, Polaroid, Adidas e Volvo e soprattutto la trilogia *"That's Holiday"* per Gap, (*Kids*, *Trees*, *Mountains*), popolarissima negli States. Ma il suo nome è associato soprattutto ai promo musicali. Si pensi al caleidoscopico *Let Forever Be* dei Chemical Brothers, il cui surrealismo di fondo è presente anche in video come *Protection* (Massive Attack), *Hyper-ballad* (Björk), *Deadweight* (Beck). Gli effetti di animazione dello spot sono stati curati dalla celebre compagnia francese specializzata nel settore degli effetti speciali Buf (www.buf.it).

[videoclip]

Psychic spies from China
Try to steal your mind's elation
Little girls from Sweden
Dream of silver screen quotations
And if you want these kind of dreams
It's Californication
(Red Hot Chili Peppers, *Californication*)

La trasformazione del reale in un sogno e l'autoreferenzialità propria dell'immagine elettronica sono in fondo le chiavi di lettura della contemporaneità.
Il video di *Californication* - diretto dalla coppia Valerie Faris e Jonhatan Dayton - esemplifica paradigmaticamente questa tendenza. I due registi - che hanno lavorato con Smashing Pumpkins (1979, *Tonight, tonight, The end is the beginning is the end* – insieme a Joel Schumacher e *Perfect*), Ramones (*I don't want to grow up*, *Spider-Man*), e KoRn (*Freak on a leash*, insieme a Todd McFarlane & Graham Morris) hanno sfruttato (malino, per altro) le tecniche di animazione digitale per creare una sorta di videogame interpretato dai membri della band. C'era da aspettarsi qualcosina di più da una coppia che in questi anni ha collezionato premi, riconoscimenti e bollini, tra cui due *grammies* (il primo, vinto con *Rhythm Nation 1814* di Janet Jackson risale al 1990, il più recente è, appunto, *Freak on a leash* dei KoRn, senza contare i sei MTV Awards per *Tonight Tonight*, un omaggio al cinema di Mélies). *Freak on a leash*, in particolare, era un video assolutamente brillante ed originale: il protagonista era un proiettile impazzito. *Riding the bullet*, per dirla con Stephen King. Gli autori si erano ispirati ai lavori di William Eggleston, il fotografo post-futurista. Il promo si ispirava chiaramente all'espressionismo di Wiene, il *Gabinetto del Dottor Caligari* (1920) e più in generale all'avanguardia artistica dei primi decenni del Novecento. Il video di *Californication*, invece, non fa che riprendere lo stile dell'ultimo lavoro pubblicitario di Gondry. Perfino quelli della *Tampax* hanno fatto di meglio...

mbfmail

riceviamo e volentieri pubblichiamo

Uè
Non credo proprio. Ossia, laddove, quantunque, per cui. **mbf® Today** come **Raiden Project**, ribaltato ed Hi-Res fino al *game over*. E poi, giammai, per quanto, nonostante. Credo sia stato un vanto ricostruire chilometri e chilometri di autostrada tecnofisica, anche se Technosoft stenta a ripresentarsi visionaria come nel V, che non sta per Victory. Si, forse in verticale, magari prima in sala, ma non a 90 gradi grazie.
Mi chiedo Irem, ma è solo **R-Type**. Divento Psikyo, ma è **Sol Divide**. Peccato, se solo l'avessero reso un po' più longevo, come **X2**, o come **Jim Power**.
Avevo il nick "*Rastan*", ma non sono per Chè, e neppure comunista.
Bacini
Luca Abiusi o Rygar, o Rastan, ma non Chè grazie.

Na, la fine non è ancora giunta.
Dicevo, sparare è un'arte.
Trascendere dal composito, ma non giudicare il quadro epilettico delle luci; non era spazio, bensì variazione cromatica, o dissertazione metafisica.
Tu, che esisti e persisti perché *Zzap!*, allora dove e perché?
Credo sia giunto il momento.

Luca, o Rygar, o Rastan, ma non Chè grazie.

Luca Abiusi
Tetsuo772@hotmail.com

PRIMO**PIEDE**

PRIMO PIEDE - SUPER CONSOLE - VIA XXV APRILE, 3 - 20091 BRESSO (MI)
E-MAIL: superconsole@futura-ge.com

Attenzione: la redazione di **Super Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

CERCO più che disperatamente il gioco "**Ecco the Dolphin 2 - The Tides of Time**" per Sega Mega Drive, in versione europea o, al limite, americana. Sono dispostissimo a scambiarlo con uno tra i seguenti titoli PlayStation: **Resident Evil 2**, **Ridge Racer Revolution**, **Dino Crisis** (tutti originali ed in versione PAL). Se potete aiutarmi, mandate un e-mail all'indirizzo: motoko_ku_80@yahoo.it oppure telefonate, dopo le 22, al numero 070/9339523 e chiedete di Federico.

VENDO Sega Dreamcast giapponese, come nuovo, con memory card, vibra pack, presa scart, e joypad e i seguenti giochi: **Sonic Adventure**, **Virtua Striker 2**, **Resident Evil Code Veronica** il tutto a L.500.000. Chiamare al numero 0547/610787 ore pasti e chiedere di Andrea.

VENDO per PlayStation i seguenti giochi: **Grandia** (USA) a L.60.000 e **Fear Effect** (PAL) a L.50.000. Cerco a prezzi ragionevoli: **Lunar Eternal Blue** (USA), **Tales of Phantasia** (JAP) e **Thunder Force V** (JAP/USA). Spese di spedizione a carico del destinatario per i giochi in vendita. Richiesta Massima serità. Telefonare ore serali allo 0429/51072 e chiedere di Michele.

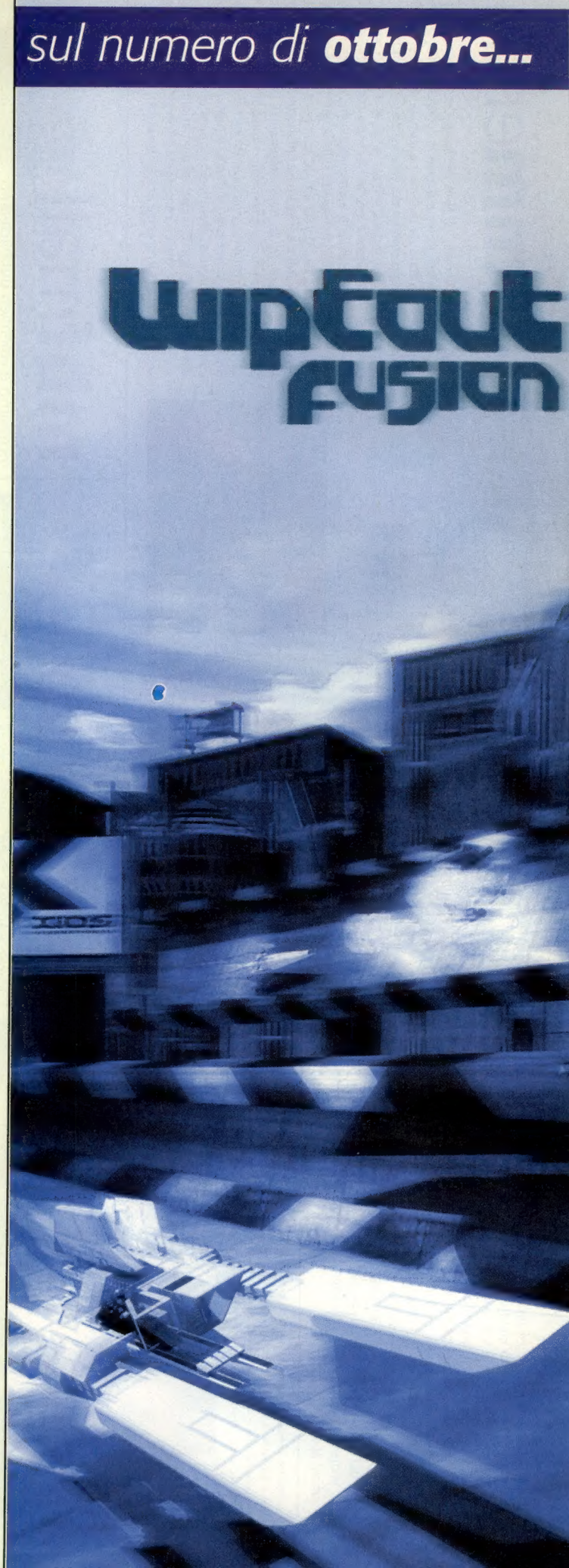
CERCO per Sony PalyStation il gioco **Final Fantasy 8**. Sono disposto a scambiarlo con quattro giochi (**Deathtrap Dungeon**, **Ridge Racer Revolution**, **Vandal Hearts** e **Assault Rigs**). No perditempo. Per informazioni telefonare al numero 080/3978149 e chiedere di Biagio.

CERCO per Sega Dreamcast moltissimi giochi tra cui **NFL 2K**, **Virtual On**, **Virtua Tennis**, **Gauntlet** e **Armada** in qualsiasi versione.
Cerco inoltre accessori per Dreamcast e giochi per PlayStation 1 e 2 in qualsiasi versione.
Telefonare o inviare un messaggio tramite cellulare dalle 20 alle 21 (no sabato e domenica) a Cristian al numero 0339/7234396

VENDO per PlayStation PAL, i seguenti giochi completi di manuale e confezione: **R/C Stunt Copter** (L.40.000), **Hi-Octane** (L.10.000), **Wip3out** (L.30.000), **Wipeout 2097** (L.20.000), **Total Drivin'** (L.20.000), **Caesar's Palace 2** (L.10.000), **Premier Manger '98** (L.10.000), **Warcraft 2** (L.15.000), Action Replay (L.20.000).
Cerco i seguenti giochi: **Soulblade**, **Pacman World**, **Medievil 2**.
Telefonare al numero 0349-6098608 oppure scrivere un messaggio di posta elettronica a mitjagi@tin.it

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi tutti originali:
Formula One (L. 30.000), **The Last Report** (L.30.000), **The Fifth Element** (L. 30.000) **Pax Corpus** (L. 30.000) **Oddworld: Abe's Exoddus** (L.40.000) **Syphon Filter 1-2** (L.40.000) **Legacy of Kain: Soul Reaver** (L.40.000), **Resident Evil 2** (L.40.000), **V-Rally 2** (L.40.000) **Fear Effect** (L.40.000), **Metal Gear Solid** (L.40.000), **Gran Turismo** (L.40.000)
Per informazioni telefonare al numero 039-6020823 e chiedere di Valeriano. Spedizioni in contrassegno.

sul numero di ***ottobre...***



MULTI MEDIA PLANET VIDEO GAMES®

Str. S.FERMO 11/a 37121 VERONA TEL.045/8009453

WonderSwan · BANDAI · Dreamcast · PlayStation 2 · PlayStation · CD ROM · NINTENDO 64

GAME BOY COLOR · DVD VIDEO · POKEMON SHOP

TUTTO QUELLO CHE PER GLI ALTRI E' FUTURO

DA MULTIMEDIA PLANET E' PRESENTE

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO IN ITALIA
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
VENDITA ANCHE VIA INTERNET:www.mmplanet.it

THE ORIGINAL: DIFFIDATE DALLE IMITAZIONI

CASH & CARRY INGROSSO - Orario continuato 10:00-18:00

Str. S.FERMO 11/a 37121 VERONA TEL.045/8009407 FAX 045/8044940

FRANCHISING INFOLINE TEL.045/8044939

TELEFONA AL N°045/8009453 PER SAPERE IL PUNTO VENDITA

MULTIMEDIA PLANET PIU' VICINO A CASA TUA

I NOMI E I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

AUTUNNO 200

Questa donna vi coinvolgerà in un gioco estremo... tenendovi sulle spine fino in fondo.

Sexy e horror, adrenalina e sangue:
un cocktail micidiale
per il gioco di ruolo gotico dell'anno

PlayStation®

SNK®

www.koudelka-game.com

INFOGRAMES

"Copyright: 2000 SACNOTH / SNK - Tutti i diritti riservati - Distribuito su licenza di Infogrames Europe.